

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
UFRJ

Larissa da Silva Estolano

***NAQUELES DIAS: INTERNET, MULHERES, NATUREZA  
E CICLOS MENSTRUAIS***

GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

Rio de Janeiro  
2021

Larissa da Silva Estolano

NAQUELES DIAS: INTERNET, MULHERES, NATUREZA  
E CICLOS MENSTRUAIS

GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

Trabalho apresentado à Banca Examinadora da  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, como  
requisito para a conclusão do curso de Comuni-  
cação Visual Design da Escola de Belas Artes.

Orientadora: Maria Luiza Fragoso

Rio de Janeiro  
2021

## **Agradecimentos**

À querida professora Maria Luiza Fragoso pela orientação e apoio com suas palavras durante esse processo, contribuindo não só para o meu desenvolvimento profissional mas também para o meu pessoal.

Às professoras Fabiana Heinrich, Raquel Ponte e Dandara Dantas por fazerem parte desse projeto e contribuírem para o meu crescimento como designer desde os primeiros períodos da faculdade. O maior orgulho desse projeto é poder dizer que o fiz com uma orientadora mulher e a banca inteira composta por mulheres incríveis e seu legado vai ser levado adiante.

Aos meus professores do curso de Comunicação Visual Design da Escola de Belas Artes por todo o apoio, críticas, aulas e todo o conhecimento adquirido nesses anos durante minha faculdade.

Aos meus pais Gilmar e Shirley pela paciência, apoio e por estarem sempre ao meu lado proporcionando momentos de carinho e afeto.

À minha irmã Pâmella pelos abraços apertados, o companheirismo e também por toda a revisão de português desse projeto.

Aos meus amigos por me ajudarem a não desistir, pelas risadas boas e também pelos momentos ruins porque definitivamente me ajudaram a terminar a faculdade.

A todas as pessoas que responderam o formulário online.

Ao CNPQ e PIBIAC pelo apoio a minha iniciação científica e apoio aos estudantes de todas as universidades do Brasil.

À UFRJ por ter continuado e perseverado durante um momento de caos.

## Resumo

O design atua em diferentes esferas dentro da comunicação, por isso, a qualidade interfere em como essa mensagem é direcionada ao remetente. A maior dificuldade dentro do conteúdo, referindo-se ao corpo da mulher, envolve tabus sociais que perpetuam até hoje. Usar o web design para atuar por meio de uma plataforma multimídia para levar informação sobre saúde e esclarecer não só dúvidas mas como nosso corpo funciona com uma linguagem simples e divertida foi o maior desafio desse projeto. Desenvolvi a pesquisa voltada ao corpo da mulher, mais especificamente falando do seu ciclo menstrual. O projeto se voltou para todos os tipos de mulheres e conta com a particularidade dos arquétipos do ciclo menstrual para categorizar assuntos que sejam particulares de cada fase da vida de uma mulher. A metodologia aplicada dividiu o trabalho em quatro partes, sendo que a primeira trata de narrativas; a segunda, de interação; a terceira, do tema específico do projeto; e a quarta, do desenvolvimento do protótipo. As referências principais do projeto foram pesquisadores dentro de suas próprias áreas de conhecimento, dentre eles Diana Marinho (2019), Miranda Gray (2017), Edgar Franco (2011), Corinne Squire (2014), Pierre Lévy (1999), Priscila Siqueira (2020) e Barbara Emanuel (2017).

**Palavras-chave:** internet, mulheres, ciclos menstruais, natureza e design.

## Sumário

Lista de Figuras, p. 6.

Introdução, p. 8.

### **Capítulo 1: Narrativas Visuais, p. 12.**

1.1 O conceito de narrativa aplicado ao design de interfaces, p. 13.

1.2 A relação entre narrativa e storytelling dentro do mundo virtual aplicados à internet, p. 15.

1.3 Narrativa e storytelling no campo da web arte, p. 17.

1.4 A ressignificação de narrativas dentro da internet, p. 20.

1.5 Relação entre o designer e o seu trabalho com narrativa, p. 22.

### **Capítulo 2: O Design Digital, p. 23.**

2.1 A transformação de Plataformas Digitais ao longo dos anos, p. 24.

2.2 O Design Invisível, p. 26.

2.3 A Retórica da Interação, p. 27.

2.4 Exemplos de semelhantes, p. 28.

2.4.1 *Imaterial.net*, p. 28.

2.4.2 *Empória Branding*, p. 29.

2.4.3 *things.is*, p. 30.

2.4.4 *base 54*, p. 30.

2.4.5 Conclusão da análise de semelhantes, p. 31.

### **Capítulo 3: Um Oceano Vermelho, p. 32.**

3.1 Da primeira até a última gota, p. 33.

3.2 Aquele que não pode ser mencionado, p. 34.

3.3 O útero é o próprio universo, p. 38.

3.4 As Quatro Fases da Lua, p. 40.

### **Capítulo 4: O Projeto, p. 43.**

4.1 O Conceito, p. 44.

4.2 Moodboards, p. 45.

4.3 Identidade Visual, p. 46.

4.3.1 O Nome “naqueles dias”, p. 47.

4.3.2 O Símbolo, p. 47.

4.3.3 A Paleta de cores, p. 48.

4.3.4 A Tipografia, p. 48.

4.4 Pesquisa Online, p. 48.

4.5 Personas, p. 52.

4.5.1 A Criança Mágica, p. 53.
4.5.2 A Donzela, p. 53.
4.5.3. A Mãe, p. 54.
4.5.4. A Feiticeira, 55.
4.5.5. A Anciã, p. 56.
4.6 Organogramas, p. 56.
4.7 Design System, p. 58.
4.8 GRID, p. 58.
4.9 Página Inicial, p. 59.
4.10 Os Layouts, p. 62.
4.11 A Navegação, p. 64.
Conclusão, p. 66.
Bibliografia, p. 69.

## Lista de Figuras e Gráficos

- Figura 1: Printscreen da obra HQtrônica *NeoMaso Prometeu*, p. 16.
- Figura 2: Printscreen da obra HQtrônica *NeoMaso Prometeu*, p. 16.
- Figura 3: Trecho da HQtrônica *Ariadne e o Labirinto Pós-Humano* de Edgar Franco, p. 17.
- Figura 4: *ceci n'est pas un nike*, autora Giselle Beiguelman, p. 18.
- Figura 5: *Imaterial*, uma obra de Marília Coelho e Bruno Kurru, p. 18.
- Figura 6: *Algoritmos*, uma obra de Giselle Beiguelman, p. 19.
- Figura 7: Meme da Nazaré confusa, p. 20.
- Figura 8: Meme da nota de 200 reais, p. 21.
- Figura 9: Meme Para Nossa Alegria, p. 22.
- Figura 10: Primeira imagem feita graficamente, p. 25.
- Figura 11: Quadro de Interatividade de Pierre Lévy do seu livro *Cibercultura*, p. 28.
- Figura 12: Printscreen da obra *Imaterial.net*, Marília Coelho e Bruno Kurru, p. 29.
- Figura 13: Printscreen do site *Empória Branding*, p. 29.
- Figura 14: Printscreen do site *things.is*, p. 30.
- Figura 15: Printscreen do site *base 54*, p. 31.
- Figura 16: Desenho de um útero, p. 34.
- Figura 17: Printscreen do comercial *Comparativo de Absorvente para Escapes de Urina TENA vs Absorvente Menstrual*, p. 36.
- Figura 18: Printscreen do comercial *Blood Normal*, p. 36.
- Figura 19: Foto da obra *Diva* de Juliana Notari, p. 37.
- Figura 20: Foto da série de obras de Zanele Muholi, p. 38.
- Figura 21: Foto ilustrada das fases da lua, p. 39.
- Figura 22: Foto ilustrada de uma mandala lunar, p. 40.
- Figura 23: Foto ilustrada dos 4 arquétipos do ciclo menstrual, p. 41.
- Figura 24: Moodboard 1, p. 45.
- Figura 25: Moodboard 2, p. 45.
- Figura 26: Moodboard 3, p. 46.
- Figura 27: Moodboard 4, p. 46.
- Figura 28: Nome do projeto, p. 47.
- Figura 29: Símbolo da identidade visual, p. 47.
- Figura 30: Paletas de cores principal e secundária, p. 48.
- Figura 31: Alfabeto na tipografia Vidaloka, p. 48.
- Figura 32: Persona A Criança Mágica, p. 53.

Figura 33: Persona A Donzela, p. 54.

Figura 34: Persona A Mãe, p. 55.

Figura 35: Persona Feiticeira, p. 55.

Figura 36: Persona A Anciã, p. 56.

Figura 37: Organograma, p. 57.

Figura 38: Design system, p. 58.

Figura 39: Printscreen do GRID 1, p. 59.

Figura 40: Printscreen do GRID 2, p. 59.

Figura 41: Printscreen da página inicial 1, p. 60.

Figura 42: Printscreen da página inicial 2, p. 60.

Figura 43: Printscreen da página inicial 3, p. 61.

Figura 44: Printscreen da página inicial 4, p. 61.

Figura 45: Printscreen da página inicial 5, p. 62.

Figura 46: Printscreen do layout A Criança Mágica, p. 63.

Figura 47: Printscreen do layout A Donzela, p. 63.

Figura 48: Printscreen do layout A Mãe, p. 63.

Figura 49: Printscreen do layout A Feiticeira, p. 64.

Figura 50: Printscreen do layout A Anciã, p. 64.

Gráfico 1: Faixa-etária, p. 49.

Gráfico 2: Status Civil, p. 49.

Gráfico 3: Nível de escolaridade, p. 50.

Gráfico 4: Você se sentiria confortável em falar sobre menstruação?, p. 50.

Gráfico 5: Você teria o interesse de saber mais sobre menstruação?, p. 51.

Gráfico 6: Quais são as maneiras que você procura por informações acerca de menstruação?, p. 51.

Gráfico 7: Quais seriam os formatos de mídia que você teria mais facilidade para obter informações sobre menstruação?, p. 52.



# Introdução

Esta monografia tem como objetivo ser um trabalho de conclusão do curso de Comunicação Visual Design da Escola de Belas da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Durante toda a minha graduação, o que mais me preocupava era o tema do meu trabalho de conclusão de curso. Enquanto fazia as matérias, eu pensava qual seria o melhor tema o qual eu poderia propor e fazer um trabalho muito bom com toda a experiência que estava adquirindo com meus próprios esforços. Sempre quis falar sobre algo com propriedade e sobre o que me interessava e até chegar ao cerne do tema deste projeto, levei quatro anos. Como mulher, quero levar a informação para quem necessita e precisa. Como designer, eu quero que minha mensagem chegue ao meu receptor com facilidade e compreensão. E como estudante, estou rezando para que meu projeto consiga combinar as duas coisas e que eu tenha sucesso nessa caminhada longa e tortuosa. Quero falar sobre mulheres, corpo, visão e também sobre mundo. Falar sobre tabu é falar sobre nós mesmas. Levar o conhecimento adiante é minha missão como mulher designer feminista.

O design atua em diferentes esferas dentro da comunicação, por isso, a qualidade interfere em como essa mensagem é direcionada ao remetente. A maior dificuldade dentro do conteúdo, referindo-se ao corpo da mulher, envolve tabus sociais que perpetuam até hoje. Usar o web design para atuar por meio de uma plataforma multimídia para levar informação sobre saúde e esclarecer não só dúvidas mas como nosso corpo funciona com uma linguagem simples e divertida, é o maior desafio desse projeto.

Plataformas digitais são usadas para as mais infinitas possibilidades e para dar uma base sólida aos processos, desde o e-commerce, venda de produtos pela internet, até sites de ensino à distância. Consequentemente, estão sendo cada vez mais pensadas para solucionar problemas e, com base na experiência da usuária, ser cada vez mais fácil de se navegar.

Desenvolverei a pesquisa voltada ao corpo da mulher, mais especificamente falando do seu ciclo menstrual. O projeto se direcionará para todos os tipos de mulheres e conta com a particularidade dos arquétipos do ciclo menstrual para categorizar assuntos que sejam particulares de cada fase da vida de uma mulher.

As referências principais do projeto foram pesquisadores dentro de suas próprias áreas de conhecimento, dentre eles Diana Marinho (2019), Miranda Gray (2017), Edgar Franco (2011), Corinne Squire (2014), Pierre Lévy (1999), Priscila Siqueira (2020) e Barbara Emanuel (2017).

A metodologia aplicada dividiu o trabalho em quatro partes, sendo que a primeira trata de narrativas; a segunda, de interação; a terceira, do tema específico do projeto; e a quarta, do desenvolvimento do protótipo.

O primeiro capítulo terá o foco nas narrativas visuais e seus elementos. Esse será de-

envolvido a partir do conceito de Corinne Squire (2014) que abrange imagens imóveis como um meio de contar uma narrativa por meio de um conceito. O capítulo segue falando da importância do storytelling dentro do projeto, pois será usado para identificação e afeiçoamento da plataforma pelas usuárias. Há também um apanhado geral falando do processo criativo e de como as imagens podem ser feitas para diferentes meios de veiculação e de como podem ser mais eficazes sendo feitas usando as especificidades de cada mídia. Ao falar de Web Art, dou exemplos de como as intenções podem ser eficazes em seus processos quando o artista busca entender o meio de veiculação da sua arte, a deixando mais integrada dentro da internet -- que é onde será feita a plataforma do projeto. O capítulo continua falando da ressignificação de narrativas imagéticas, trazendo a questão dos memes que já é integrada à nossa cultura. Por fim, estabeleço uma relação entre o designer e as narrativas visuais, demonstrando a sua importância para a área da experiência do usuário e faço um questionamento sobre como criar as interações e relações das narrativas imagéticas com o usuário da internet.

Já o segundo capítulo começa falando sobre a transformação da internet desde o seu início e o avanço mais singular recente, pois as redes sociais mudaram bastante desde suas criações. O capítulo segue falando de suas importâncias e de como essas relações criadas entre o homem-máquina afetam as suas vidas pelo mundo estar tão globalizado e conectado que já não se sabe a diferença entre o online e o offline. O próximo assunto descrito é o papel do designer na experiência do usuário dentro da internet como um todo e também o crescimento exponencial da profissão nos últimos anos pela sua importância na confecção de produtos digitais. O capítulo termina falando sobre teoria e retórica da interação, embasando as escolhas que serão feitas no layout do projeto que serão descritas no capítulo quatro.

Com isso, o terceiro capítulo foi dedicado ao tema específico do projeto, que são as mulheres. Usando títulos lúdicos, faço um apanhado da minha experiência como mulher e logo depois mostro a explicação da biológica acerca dos ciclos menstruais. Continuo falando sobre a vida reprodutiva e de como isso pode afetar a vida das mulheres de jeitos diferentes. Ao falar sobre os tabus, exponho exemplos de como a linguagem usada pode interferir na percepção das mulheres sobre o próprio corpo agindo com vergonha e medo de se descobrir por acharem ter algo errado consigo. Exemplifico esse assunto falando sobre comerciais de absorventes e arte. Por fim, faço relação dos ciclos menstruais com as fases da Lua, estações do ano e que há também uma percepção diferenciada do ciclo menstrual quase não comentada. Cito o livro de Miranda Gray (2017) que fala sobre os arquétipos do nosso ciclo e de suas peculiaridades, explicando a sua relação com o projeto mas de uma maneira mais branda porque será melhor explicado no capítulo quatro.

Por fim, o quarto capítulo revela a descrição do protótipo do projeto que é intitulado

*naqueles dias: internet, mulheres, natureza e ciclos menstruais.* As motivações do projeto são apresentadas mais uma vez para uma contextualização geral e, logo depois, a metodologia é exposta demonstrando as pesquisas que foram feitas antes do projeto começar para que a usuária fosse ouvida e ajudasse nas escolhas. A pesquisa iconográfica mostra a escolha do estilo que foi usado na concepção de elementos visuais como o design das personagens dos arquétipos e a página inicial da plataforma. A explicação de como as personas fazem sentido dentro do projeto vem a seguir fazendo relação com os arquétipos dos ciclos menstruais e de que forma conseguiu adaptar para o projeto. A Identidade Visual é um tema bastante importante e entra aqui para expor a escolha de tipografia e paleta de cores primária que identifica os layouts correspondentes e a secundária que foi utilizada como apoio para a principal. O capítulo segue explicando como o layout foi elaborado, mostrando o GRID e suas peculiaridades, organograma, o design system e os wireframes feitos para entender melhor a disposição de elementos nas páginas. Por último, é mostrado como ficaram os resultados finais e as últimas considerações antes da conclusão.

# Capítulo 1: Narrativas Visuais

## Capítulo 1: Narrativas Visuais

Este capítulo terá a narrativa visual como assunto principal e como é um tópico importante dentro deste projeto. Esse conteúdo será conceituado e abordado com uma perspectiva referente ao design de interfaces, storytelling, web arte e ressignificação de imagens dentro da internet.

*O primeiro contato com a narrativa foi ainda na escola quando estava aprendendo a ler. Por isso, durante anos, a narrativa esteve entrelaçada a signos que juntos construíram uma história e seguiam fazendo sentido. Esses signos eram basicamente a escrita e as imagens imóveis, uma sendo usada para ajudar a outra e, assim, iam contando histórias incríveis sobre princesas, castelos e dragões, alimentando a criatividade desde cedo. Porém, isso mudou quando me vi em frente a imagens sem texto. A professora os chamou de “texto não-verbal” e, por muito tempo, isso não fez o menor sentido, porque, ainda em formação, acreditava fielmente que as imagens precisavam de texto e que o texto não necessariamente precisava de imagens. Já na faculdade, essa ideia realmente fez mais sentido, pois comecei a estudar sobre construção de imagem e como juntá-las para montar uma narrativa visual que pudesse contar assim uma história completa. As dificuldades são muitas, pois a interpretação dessas imagens torna-se completamente subjetiva devido ao repertório e cultura de cada pessoa. Essas duas vertentes podem fazer com que interpretações mudem da água para o vinho e se transformem em significados completamente diferentes.<sup>1</sup>*

### 1.1 O conceito de narrativa aplicado ao design de interfaces

Começaremos com uma definição bastante ampla de narrativa para incluir a ideia de narrativas visuais no contexto da internet, pois, mesmo precisando de um contexto e cultura para serem entendidas, é o cerne do projeto. O conceito que Corinne Squire (2014) nos apresenta encaixa-se bem dentro dessa alternativa, pois a narrativa não vai ser vista com a necessidade de ter uma progressão temporal da história principal, e, por causa disso, pode ser vista como complexa, não se encaixando em algo fantasioso ou generalístico como a maioria dos contos infantis. Ela define “...narrativa como uma cadeia de signos com sentidos sociais, culturais e/ou históricos particulares, e não gerais.” (SQUIRE, 2014) Nessa definição,

---

1. Trecho de expressão pessoal para contextualizar.

podemos dizer que narrativas são uma combinação de signos emblemáticos diretamente relacionados ao repertório de cada pessoa, ou seja, elas têm um contexto social, cultural e uma construção pessoal. Isso significa que as narrativas podem operar em vários tipos de mídias por conterem um conjunto de signos que se movimentam de forma que misture não só o social, temporalidade e cultura, mas também a história da pessoa que as possui. Isso a torna única e não passível a teorias que tentem contar o final da história, pois não há como saber de que modo essa prosa vai acabar. As imagens ditas imóveis (desenhos, fotografias, gráficos, etc.) conseguem contar muito mais do que apenas suas histórias verbais. Os detalhes encontrados ali podem ser a fonte de maior riqueza dentro de sua construção.

Ao analisar essas imagens imóveis, podemos ver desde sua origem até o contexto histórico no qual foram produzidas. Além de saber como foram pensadas, podemos entender o porquê foram pensadas, demonstrando uma linearidade de planejamento, execução e envio de mensagem para o receptor. Squire continua seu argumento explorando esse dinamismo da imagem imóvel, citando mais sobre a temporalidade como um recurso que não existe dentro de sua definição pelo fato de a vida ser imprevisível e não se ter necessariamente uma linearidade igual às narrativas de contos infantis.

Se observarmos essa não-temporalidade dentro das imagens, estas tornam-se ainda mais importantes, pois podem auxiliar na construção de uma linearidade e dinamismo em uma sequência como em uma história em quadrinhos. Por isso, a análise do contexto é importante se colocado dentro de uma construção narrativa, pois navegar dentro deste espaço virtual poderá se tornar intuitivo e certo. Afinal, quem está navegando vai precisar procurar com qual imagem consegue identificar-se e isso vai facilitar o encontro com a informação da qual necessita.

Como um dos objetivos do projeto é construir uma navegabilidade que ofereça uma narrativa imagética que permita uma ordem linear de informações, mas também sirva para que cada pessoa tenha a opção de construir a sua própria navegação pelas informações, a temporalidade da narrativa pode tanto ser ausente como pode ser considerada múltipla. Porém, Squire observa em seu artigo o que mais podemos ver dentro desse contexto, sem ter de priorizar a temporalidade como um fator determinante. Squire (2014) diz que:

A ausência de temporalidade colocada em primeiro plano em imagens visuais imóveis e especialmente objetos nos permite examinar outras possibilidades – espacialidade, progressões conceituais, construções interpessoais – como organizadores narrativos primordiais.

---

2. Neste caso, como se trata de um assunto rotineiro ligado à saúde, temos a intenção de criar um ambiente onde as informações, sempre referenciadas, possam gerar segurança e esclarecimentos dentro de uma plataforma.

Os olhares treinados do designer para identificar o que podemos encontrar a mais nessas imagens faz com que estas fiquem ainda mais interessantes, pois só assim conseguiremos pensar em sua construção e especificidades. No projeto decidimos por uma narrativa sequencial que vai focar na ciclicidade e simbolismo do tema escolhido para possibilitar um conceito pensado para gerar uma empatia de acordo com a visão elaborada pelo storytelling. Nesse sentido, a organização dessas imagens é crucial para a navegação a partir delas, pois é ali que a sequência se faz eficiente.

## **1.2 A relação entre narrativa e storytelling dentro do mundo virtual aplicados à internet**

Dentro da internet, o storytelling é importante para dar as características reais e intensas de narrativa dentro de uma sequência de imagens, ou seja, é a ferramenta capaz de dar a emoção e credibilidade para fazer com que a história seja absorvida como verdadeira<sup>2</sup>. Consequentemente, ter uma boa base de como construir o *storytelling* por meio das imagens vai fazer com que a narrativa esteja ligada a forma e a intenção. A intenção deve estar relacionada com as ideias e características das imagens que contam a história, sendo um objeto, uma cor diferente ou até mesmo um contexto diferenciado dentro da mídia específica por onde está sendo veiculada. Os processos criativos estão relacionados tanto com a forma quanto com a intenção, já que eles precisam estar integrados para que a proposta seja inserida dentro do contexto da narrativa. Dentro desses processos criativos, os recursos são praticamente ilimitados quando pensamos em multimídia, uma vez que a internet oferece essa possibilidade para todos.

Desde a sua concepção, o mundo virtual vem transformando os tipos de processos criativos que existem. Nesse sentido, quem trabalha com arte e criatividade tem uma gama de possibilidades ampliada pelo o que se denomina hipermídia. Pierre Lévy, no seu livro *Cibercultura*, publicado em 1999, explica o termo multimídia. Ele diz que é uma palavra usada pensando em duas tendências: a multimodalidade e a integração digital. A multimodalidade refere-se ao conjunto de modalidades sensoriais que estão conectadas à sua integração digital pensando no seu avanço tecnológico. A diferença entre os termos, no entanto, trata-se da possibilidade de interação que a hipermídia trás para dentro de sua navegação. O artista e pesquisador Edgar Franco (2011) afirma que hipermídia é:

um conjunto de multimeios formado por uma base tecnológica comunicacional multilinear e interativa, sua estrutura inclui a informação rizômica representada por nodos (nós) não hierárquicos conectados pelos links clicáveis que são acessados pelo navegador de acordo com decisões coordenadas por suas preferências.





Figura 1: Printscreen da obra HQtrônica *NeoMaso Prometeu*. Fonte: blog Edgar Franco (2001).

Os recursos hipermídia são bem parecidos com as mídias clássicas, arquivos fechados, que já conhecemos; porém, dentro da internet, conseguem ganhar uma conotação diferente. Na Figura 1 podemos perceber uma plataforma feita para veicular a história, utilizando o CD-ROM de suporte. A evolução da internet está cada vez mais fazendo com que o conteúdo das mídias ali, quase substituindo-as por sua origem física. No seu livro, Pierre Lévy (1999) diz:

(...) a palavra multimídia remete ao movimento geral de digitalização que diz respeito, de forma imediata ou mais distante, às diferentes mídias que são a informática (por definição), o telefone (em andamento), dos discos musicais (já feito), a edição (parcialmente realizado com os CD-ROMs e CD interativos), o rádio, a fotografia (em andamento), o cinema e a televisão. Se a digitalização encontra-se em marcha acelerada, a integração de todas as mídias continua sendo, em contrapartida, uma tendência a longo prazo.



Figura 2: Printscreen da obra HQtrônica *NeoMaso Prometeu*. Fonte: blog Edgar Franco (2001).

Por esse motivo, o maior recurso que a hipermídia pode oferecer é a interação entre o homem-máquina para que a informação esteja ao seu alcance em um click. Ao criar esse tipo de interação, o seu processo criativo está diretamente ligado em transformar o seu projeto dentro do mundo virtual e, consequentemente, transformar o próprio espaço.

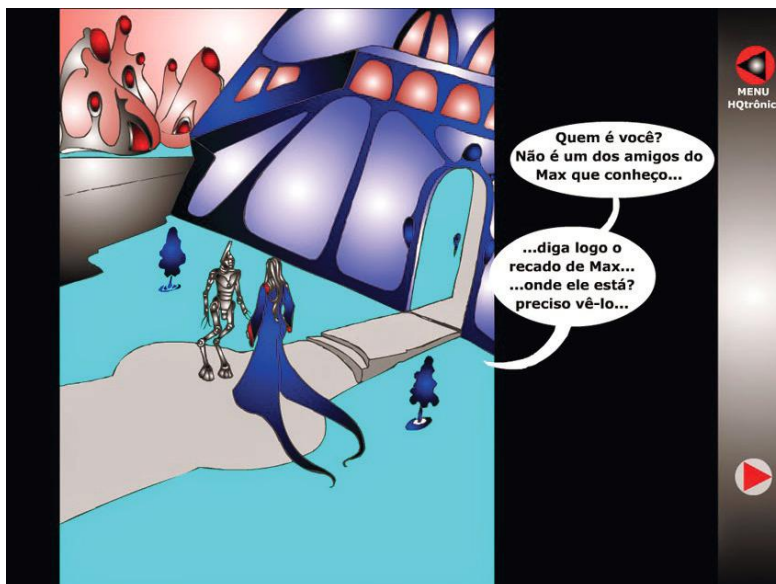


Figura 3: Printscreen da HQtrônica *Ariadne e o Labirinto Pós-Humano* de Edgar Franco (2001).

Portanto, para pensar em um contexto dentro de uma narrativa, é necessário olhar para seu processo criativo e perceber as ferramentas as quais serão usadas tanto para vinculá-las quanto para serem produzidas. Com isso, pensar nesse contexto dentro do projeto é entender a relação do tema e do conceito fazendo uma relação de imagem, cores e simbolismos que já são conhecidos por anos e torná-lo o diferencial. No capítulo 3 o tema será exposto com maior clareza e mostrará a história por trás dos quatro arquétipos do ciclo menstrual, a base para a diferenciação da narrativa e storytelling do site.

### 1.3 Narrativa e storytelling no campo da web arte

No campo artístico, as possibilidades de se fazer arte dentro da internet ganharam fama junto com a disseminação do meio em 1990 aqui no Brasil. Por isso, o grande ápice das construções da chamada web arte foi no início dos anos 2000, explorando os recursos hipermídia que poderiam. Essa linguagem foi sendo moldada junto com a popularização da internet causando um aumento da utilização da web arte como experimentação desses recursos. Um exemplo clássico disso é o site que está sendo representado pela Figura 4. Ele foi feito como uma releitura de uma famosa pintura intitulada *Isso não é um cachimbo* e foi pensado para que tivesse uma interação com um ícone contemporâneo, um tênis de uma marca famosa.



Figura 4: *ceci n'est pas un nike*, autora Giselle Beiguelman fonte: <http://www.desvirtual.com/nike/>, 2002.

Ao mesmo tempo, sites que disseminam a arte vinculada à academia foram ganhando seu espaço dentro da rede, tentando assim estar junto à modernidade da internet. Galerias e museus agora têm não só uma parte de sua divulgação online como também podem ter parte dos seus acervos dentro de seus sites. Isso dá à web arte uma maneira de ser veiculada e criada para ser independente e livre, sem precisar estar ligada a uma universidade ou estéticas como antes precisavam. A imagem do site apresentado na Figura 5 representa uma web arte independente e livre que teve apoio da FUNARTE para ser concebido. É um conjunto lúdico de imagens, sons e vídeos que trazem o corpo como objeto de representação. A estrutura do site é não-convencional e você consegue navegar tanto para os lados quanto para cima e para baixo.

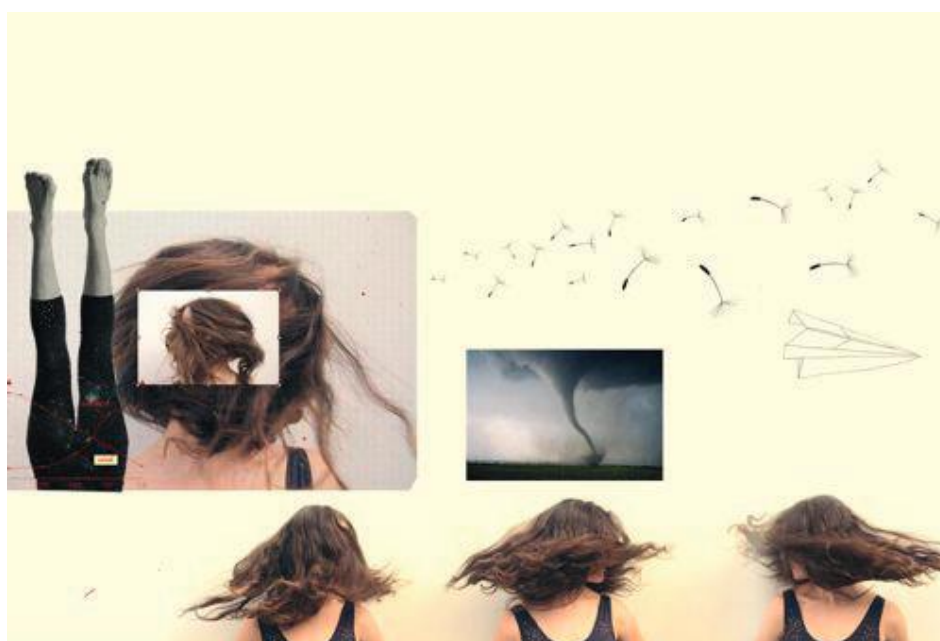


Figura 5: *Imaterial*, uma obra de Marília Coelho e Bruno Kurru fonte: <http://imaterial.site>, 2011.

Ou seja, a web arte tem sua liberdade artística aflorada e torna-se mais interessante para formar suas narrativas ao longo do seu processo criativo. As artes criadas com a finalidade de serem transmitidas pela internet são pensadas para quebrar os padrões das mídias que antes eram utilizadas como a pintura tradicional ou o desenho. A web arte pode ser vista como efêmera pela sua instantaneidade e imaterialidade, podendo ter alcance mundial, já que o fenômeno da globalização consegue interligar o planeta inteiro. O artista Fábio Nunes tenta definir a web arte como um canal de experiências visuais, sonoras ou temporais com o visitante.

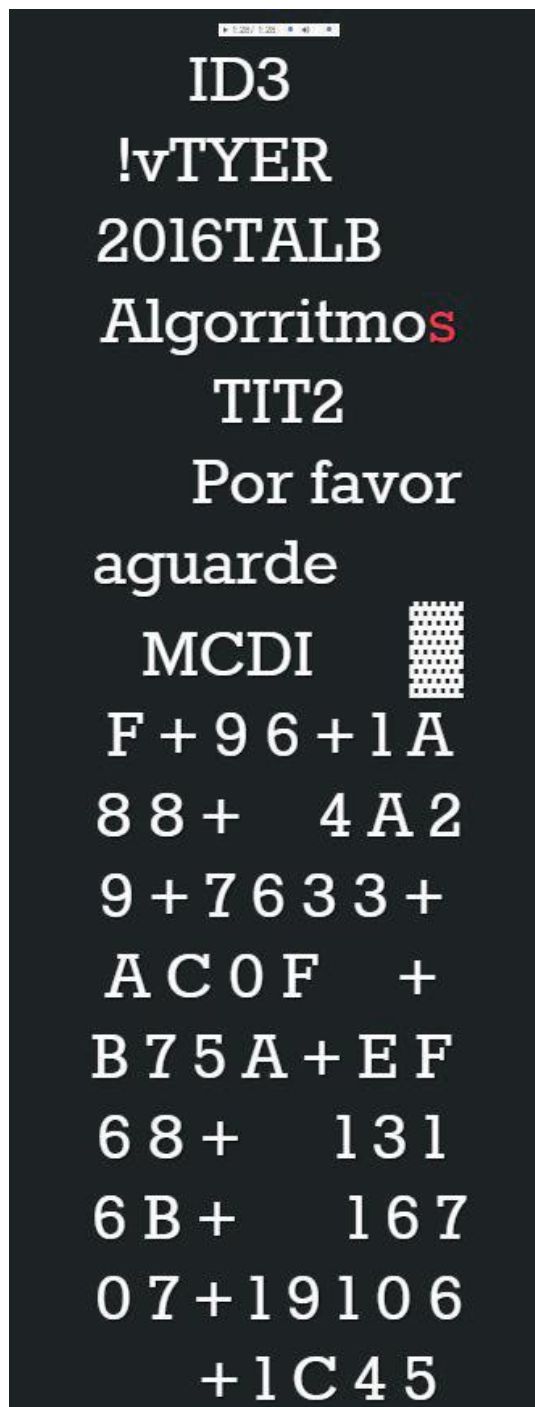


Figura 6: *Algoritmos*, uma obra de Giselle Beiguelman fonte: <http://www.desvirtual.com/algoritmos/>, 2016.

## 1.4 A ressignificação de narrativas dentro da internet

Enquanto os artistas tentavam descobrir o mundo de possibilidades existentes dentro da internet, havia outras formas de narrativas surgindo. Os famosos memes surgiram na primeira década dos anos 2000 e até hoje não perderam lugar nesse espaço. Muitos não sabem, mas quem criou o termo *memes* foi o biólogo Richard Dawkins em 1970. Algo curioso é que, ainda em 2021, o termo não tenha sofrido nenhuma modificação, apesar de ter em sua história muitas variantes com sentidos parecidos. A sua importância pode ser questionada por muitos não os levarem a sério como objeto de estudo, mas não há dúvidas de que os memes são uma das maiores formas de ressignificação de narrativas.



Figura 7: Meme da Nazaré confusa, fonte: <https://www.museudememes.com.br/sermons/nazare-confusa/>, 2016.

A decisão de falar sobre esse tópico deve-se ao fato de ser praticamente impossível escrever sobre o tema sem citar os memes. Com a rapidez e a forma como é propagada, os memes conseguiram fama mundial e sua popularização fizeram com que as pessoas os adaptassem a qualquer tipo de contexto socio-étnico-cultural. Portanto, essa característica é o que torna o meme efêmero. Ou seja, a sua efemeridade está ligada ao momento em que a imagem foi concebida junto ao seu processo de ressignificação para ser então reconhecida como meme.



como a nota de R\$200 deveria ser



Figura 8: Meme da nota de 200 reais, fonte: <https://www.museudememes.com.br/sermons/nota-de-200-reais/>, 2020.

Mas, afinal, o que é um meme?

O termo criado por Richard Dawkins no seu livro *O Gene Egoísta*, veio da palavra *mimeme* que em grego significa *imitação*, ou seja, Dawkins referia-se ao ato de imitar, copiar qualquer ideia ou tendência que estivesse ligado a uma bagagem cultural. Precisou-se de algumas mudanças para os memes serem o que conhecemos atualmente. Viktor Chagas (2015) condensa esse significado de uma maneira muito simples dizendo que os memes são uma experiência de memória social. Em sua pesquisa, Chagas define o meme enquanto um conteúdo semântico de diversos contextos que podem ser usados em diferentes momentos. Esta definição veio junto a um questionamento tão importante quanto entender o que de fato é um meme e quando os memes viraram o que são. Por isso, é preciso analisar o contexto inicial, o momento em que esse meme existiu pela primeira vez e entender se a imagem passou pelo processo de ressignificação de contexto tendo uma estrutura sócio-cultural envolvida.

O mais interessante é perceber que há categorias de memes que são usados por usuários específicos dentro do contexto de ressignificação das narrativas iniciais nas quais os memes estavam inseridos. Pois, mesmo que efêmero, os memes são peças de cultura popular inseridos dentro da internet.



Figura 9: Meme Para Nossa Alegria, fonte: <https://www.museudememes.com.br/sermons/para-nossa-alegria/>, 2012.

De acordo com esse contexto, a resignificação de narrativas é importante nesse projeto por uma escolha de fazê-lo com uma expressão que dá nome ao site em questão. O intuito é estudar e entender como transformá-lo em algo diferente do contexto inicial, o que ajudará na identificação do tema proposto. Esse assunto será melhor explicado no capítulo 4, onde mostrarei as minhas intenções com a resignificação dessa expressão.

### 1.5 Relação entre o designer e o seu trabalho com narrativa

O dever de um designer é entender e contar as histórias das pessoas com o maior aproveitamento possível. Contar e entendê-las faz com que o aproveitamento de suas histórias consiga ser o maior possível e isso é o dever de um designer. Trabalhar com narrativas é trabalhar com pessoas. A comunicação está intrínseca à profissão, e conduzi-la com o maior aproveitamento é sua base, por isso, o bom profissional é aquele que consegue criar essa relação entre usuário e narrativa, conseguindo enviar a mensagem de forma clara e eficiente. Portanto, a maior questão dentro do projeto é entender como criar interações dentro de uma narrativa imágica e relacioná-las ao tema proposto para que o usuário consiga compreender e se informar. Clécio Bachini (2020) diz que:

Nossa obrigação como profissionais de UX está em advogar pelas pessoas. Pelos seus sentimentos, memórias e narrativas. Com humildade, acolhimento e respeito. Amplamente, corajosamente em alto e bom som. Como guerrilha, da base para o topo, revolucionar as relações e as interações das pessoas não só com os produtos e serviços, mas com suas comunidades, com a cidade e com a sociedade. Tendo consciência de que os artefatos tecnológicos são meios e não fins. São ferramentas para aprimorar as interações, revolucionar e melhorar de forma democrática e acessível a vida das pessoas.

# Capítulo 2: O Design Digital



## Capítulo 2: O Design Digital

O capítulo dois tratará do Design digital e de como suas transformações mudaram a vida das pessoas ao longo dos anos. Dentro desse conteúdo, também serão abordados alguns conceitos como a retórica da interação e um tópico importante, o Design invisível.

*O design mostrou-se cada vez mais estranho para mim, enquanto estudante, durante meus anos de graduação. Até pouco tempo não conseguia defini-lo de maneira clara e consistente devido ao dinamismo e às características transdisciplinares que o design contém. Contudo, entendi que o design está atrelado à comunicação visual e que pode ser transformador como ferramenta. O conceito estabelece relações com as técnicas e usá-lo com maestria é o que o torna tão desafiador em ser definido. O design está em tudo, é uma área com bastante integração e exige conhecimento da temática para que a comunicação consiga estabelecer uma linha de entendimento entre o receptor e a mensagem. Hoje, em virtude da internet, há diversas formas de estabelecer esse tipo de comunicação, sendo assim, o mundo passou a ser complexo e desafiador para qualquer designer.<sup>3</sup>*

### 2.1 A transformação de plataformas digitais ao longo dos anos

No início do seu desenvolvimento, os computadores eram tratados como enormes máquinas de cálculo que deveriam resolver as mais complexas estruturas para ajudar nas pesquisas dentro de bases militares. O filme ‘O Jogo da Imitação’ (2014) ilustra essa fase. Nele, é contada a história de Alan Turing e de como ele inventou a primeira máquina deste tipo na Inglaterra, um decodificador para ajudar os Aliados a vencer a Segunda Guerra Mundial. A transformação do decodificador de Turing até o que conhecemos hoje ocorreu de uma maneira lenta. A princípio, o computador ganhou tela, mouse e teclado sendo conectados através de um cabo no CPU, a unidade de processamento central.

---

3. Trecho de expressão pessoal para contextualizar.



Figura 10: Primeira imagem feita graficamente, Vera Molnar, 1988 (POPPER,1993).

Seu desenvolvimento tornou-se ainda mais avançado ao transformar o conjunto CPU-teclado-mouse-monitor em *notebook*, uma máquina portátil que pode ser usada em qualquer lugar, sendo apenas necessária uma tomada para carregar a sua bateria. Em seguida vieram o smartphone e os tablets. Ao mesmo tempo, a internet evoluiu rapidamente. No seu começo, o maior trabalho foi construir conteúdos com todo o tipo de informação necessária e agora só é preciso digitar uma ou duas palavras em qualquer site de busca para conseguir informações sobre quase qualquer assunto.

A definição usada neste trabalho para linguagem de programação será a mesma utilizada por Juliana Damasio Oliveira (2017) em sua tese *Godonnie: Definição e avaliação de uma linguagem de programação para comandar robô por programadores iniciantes com deficiência visual*:

Os autores Hoc e Xuan definem programação como o processo de transformar um plano mental em um que seja compatível com o computador. A linguagem de programação é a forma como essa transformação é expressa, e quanto menor for a transformação, mais fácil será a tarefa de programar.

A linguagem de programação é o fator principal dentro da internet que nos permite acessar tipos de informações. Pierre Lévy em seu livro *Cibercultura* (1999), explica isso falando sobre os diferentes tipos de linguagem que podem ser usadas para diferentes funções, como, por exemplo, o SGML que permite a troca de dados de softwares e hardwares diferentes sem perda de qualquer tipo de informação. Por isso, Lévy (1999;0 diz que:

(...) um computador conectado ao ciberespaço pode recorrer às capacidades de memória de cálculo de outros computadores da rede (que, por sua vez, fa-

zem o mesmo), e também a diversos aparelhos distantes de leitura e exibição de informações. Todas as funções da informática são distribuídas e, cada vez mais, distribuídas. O computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente de rede universal calculante.

Nos anos 1990, a Web Art trouxe diversas maneiras de lidar com o virtual pensando na dinâmica de um mundo novo e inexplorado. Houve uma diversificação na elaboração de processos criativos e na forma de ver a internet como um meio de veiculação de mensagens e signos que está em constante transformação. As mudanças tecnológicas avançam cada vez mais rápido, chegando a uma situação em que pessoas podem não saber qual é a diferença entre o mundo *online* e o mundo *offline*.

Martha Gabriel em sua palestra, *Cibridismo: o Fim do mundo offline* (2011), afirma que há uma constante disputa de atenção tanto do mundo online quanto do offline durante o dia a dia das pessoas. A pesquisadora ainda completa seu pensamento dizendo que o cibridismo é na verdade a mistura do online e do offline, existindo apenas o online, uma vez que as dimensões nas quais estamos inseridos estão tão mescladas que não é possível viver sem uma delas.

Um exemplo disso é o telefone celular. No seu discurso, Martha Gabriel segue expondo seus pontos de vista demonstrando que o homem é *mobile* por natureza sendo essa uma das características da humanidade que tende a busca pelo conforto e pela praticidade, ou seja, melhor qualidade de vida. Outro aspecto mencionado por Martha Gabriel é de que o tempo se torna tão precioso que dinamizar a forma como o utilizamos é essencial para a construção de novos caminhos. O celular está tão presente na rotina que transforma a maneira de como estamos vendo o mundo, ou seja, a mídia está transformando as pessoas.

## 2.2 O Design Invisível

O designer tem como base na sua formação as teorias e a história, sendo ensinado a entender como o processo se formou até que surgisse a profissão que hoje em dia conhecemos como designer ou comunicador visual. Quando aprendemos sobre a Revolução Industrial e logo depois sobre a Bauhaus, a primeira escola de design localizada na Alemanha, aprendemos também sobre a necessidade que a profissão tem de ser feita para o outro. O design tem uma questão social muito importante, sendo a base da profissão: ajudar. Quando o designer está fazendo seu projeto, é importante entender quais são as questões do outro, como a sua proposta vai ser recebida pelo público.

No seu artigo *O que é design centrado no usuário se não as pessoas?*, Priscila Siqueira

de Alcântara fala especificamente da área de experiência do usuário e de interfaces, porém esse conceito pode ser aplicado ao design como um todo, já que esse ramo está inserido no design. A autora comenta que quando o projeto não visa a melhoria de vida do público-alvo, torna-se projeto ineficiente, e completa dizendo que: o melhor design é aquele que se mostra invisível. Quando um projeto está bem estruturado, há uma facilidade de aprendizado e não é difícil de ser usado, entrando com facilidade no dia a dia dos seus usuários. É importante dizer e refletir sobre a experiência do usuário para que o objetivo do projeto seja alcançado, pois o design é feito de pessoas para pessoas.

### 2.3 A Retórica da Interação

O conceito de interação pode ser considerado amplo e divergente, ou seja, é mutável dependendo da situação em que a interação seja aplicada. No caso deste trabalho, a interação tem como objetivo favorecer uma relação entre pessoas e elementos digitais, e o conceito de interação vai ter conexão com a retórica de persuasão. Barbara Emanuel, em sua tese *A Retórica na Interação* (2017), diz ser importante lembrar que não há somente relações físicas mas também vínculos com a psicologia e a forma como as pessoas veem essa interação. “Ou seja, interagimos com a máquina e, assim, interagimos com um sistema, que inclui pessoas, no qual estamos inseridos.” (EMANUEL, 2017, p.6)

Portanto, ao pensar nas formas e tipos de interação, a autora Emanuel enfoca o assunto envolvido na retórica da persuasão e Lévy numa relação entre o dispositivo e a mensagem, pensando em diálogos usando a máquina como um meio. Ainda em sua tese, Emanuel cita a tríade funcional de Frogg que teoriza a utilização da retórica e persuasão através da tecnologia como meio, ferramenta ou ator social. Os autores têm em comum em seus discursos a consideração de utilizar a tecnologia como um lugar interativo capaz de não só enviar a sua mensagem como também persuadir o usuário a interagir com o seu espaço dentro da internet.

Dentro da definição de narrativa, o projeto levou em consideração as hipóteses desses dois autores em sua complexidade e os tipos de interatividade. Na figura abaixo, conseguimos ver o quadro que foi elaborado por Pierre Lévy em seu livro, *Cibercultura* (1999), mostrando a necessidade de ter um cuidado maior na intenção da plataforma a ser desenvolvida neste projeto ao utilizar a narrativa visual para reforçar as escolhas e tornar a navegabilidade mais intuitiva para que a usuária consiga achar o que busca. Por isso, tomando a figura como base o projeto se propõe a ter uma forte inclinação para um diálogo entre vários participantes. Dentro desse quadro, o projeto se encaixa num nível de interação similar a um jogo de RPG multiusuário na internet, mas com uma navegabilidade diferente.

Quadro nº 3  
Os diferentes tipos de interatividade

<div> <div> <div>RELAÇÃO COM A MENSAGEM</div> <div>DISPOSITIVO DE COMUNICAÇÃO</div> </div> </div>	<div> <div><i>Mensagem linear não-alterável em tempo real</i></div> </div>	<div> <div><i>Interrupção e reorientação do fluxo informacional em tempo real</i></div> </div>	<div> <div><i>Implicação do participante na mensagem</i></div> </div>
<div> <div><i>Difusão unilateral</i></div> </div>	<div> <div>Imprensa Rádio Televisão Cinema</div> </div>	<div> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bancos de dados multimodais</li> <li>– Hiperdocumentos fixos</li> <li>– Simulações sem imersão nem possibilidade de modificar o modelo</li> </ul> </div> </div>	<div> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Videogames com um só participante</li> <li>– Simulações com imersão (simulador voo) sem modificação possível do modelo</li> </ul> </div> </div>
<div> <div><i>Diálogo, reciprocidade</i></div> </div>	<div> <div>Correspondência postal entre duas pessoas</div> </div>	<div> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Telefone</li> <li>– Videofone</li> </ul> </div> </div>	<div> <div>Diálogos através de mundos virtuais, cibersexo</div> </div>
<div> <div><i>Diálogo entre vários participantes</i></div> </div>	<div> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rede de correspondência</li> <li>– Sistema das publicações em uma comunidade de pesquisa</li> <li>– Correio eletrônico</li> <li>– Conferências eletrônicas</li> </ul> </div> </div>	<div> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Teleconferência ou videoconferência com vários participantes</li> <li>– Hiperdocumentos abertos acessíveis on-line, frutos da escrita/leitura de uma comunidade</li> <li>– Simulações (com possibilidade de atuar sobre o modelo) como de suportes de debates de uma comunidade</li> </ul> </div> </div>	<div> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>– RPG multiusuário no ciberespaço</li> <li>– Videogame em “realidade virtual” com vários participantes</li> <li>– Comunicação em mundos virtuais, negociação contínua dos participantes sobre suas imagens e a imagem de sua situação comum</li> </ul> </div> </div>

Figura 11: Quadro de Interatividade de Pierre Lévy do seu livro *Cibercultura*, 1999.

A proposta desenvolvida neste projeto tem como objetivo oferecer interatividade para a usuária escolher os temas referentes ao assunto e manter uma linearidade de contexto. Há a oportunidade da usuária saber sobre determinado assunto e explorar, havendo uma maior chance de identificação por conta de sua intenção. O site também terá o dinamismo como a sua principal intenção, ou seja, os vídeos e imagens sobre os assuntos dentro de cada link irão mudar para que haja sempre informações novas e coerentes com a atualidade.

## 2.4 Exemplos de semelhantes

Para montar uma proposta de projeto que fosse única e tivesse elementos diversos, a busca de referências foi feita em vários sites da internet que pudessem ser interessantes para compor os layouts do site “naqueles dias”. Os exemplos que serão mostrados a seguir tem uma característica que será abordada no projeto mesmo que não seja aplicada no protótipo.

### 2.4.1 Imaterial.net

Ao pesquisar sobre Web Arte, Fábio de Oliveira Nunes mostrou links no seu site, como referência, para diversos tipos de conteúdo dentro do ciberespaço e a escolha de colocar o Imaterial como exemplo veio por meio da sua navegação inconstante e solta. Se explorarmos o site

de maneira minuciosa, conseguiremos desvendá-lo e entender principalmente sobre o corpo com imagens, sons e vídeos. A experiência que o site proporciona é nova por não ser parecido com nenhuma estética já encontrada e por também demonstrar uma delicadeza e genialidade por misturar desenhos com realidade, misturando outros sentidos além da visão. É importante ressaltar que o site parece ser uma grande cartolina e podemos navegar em ambas as direções, tanto para baixo quanto para o lado.

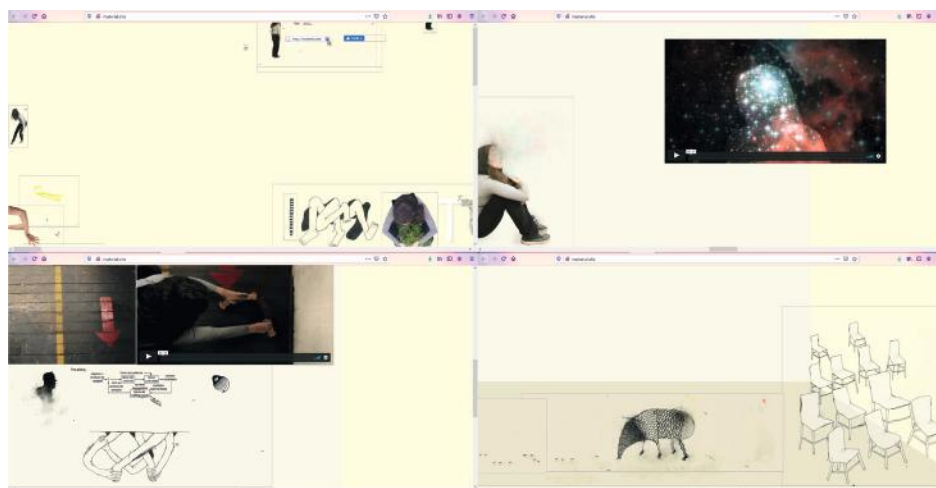


Figura 12: print screen da obra *Imaterial.net*, Marília Coelho e Bruno Kurru, fonte: <http://imaterial.site/> 2011.

## 2.4.2 Empória Branding

O site da *Empória* é um site portfólio de uma empresa que trabalha com branding para marcas. Especificamente nessa parte, há um dinamismo entre as imagens que aparentemente foram inseridas ali através do código html 5 por estarem em camadas. É possível perceber isso quando movimentamos a tela para baixo e percebemos a animação das imagens através do modo de rolagem, fazendo-as terem um tempo diferente entre si.



Figura 13: print screen do site Empória Branding, fonte: <https://emporia.com.br/arquetipos/> 2021.



### 2.4.3 things.is

*Things.is* é um site portfólio de um estúdio que demonstra a experiência e interatividade somente com o scroll do mouse. É um espaço que só conseguimos navegar para baixo, no entanto, as animações trazem a sensação de dinamismo que é a intenção deste estúdio. Os elementos aparecem de todas as direções e seus caminhos também são diferentes. Esse exemplo veio como um complemento do exemplo anterior para demonstrar que o site pode ter um dinamismo diferente do Emporia Branding dependendo da sua intenção mas usando a mesma técnica.

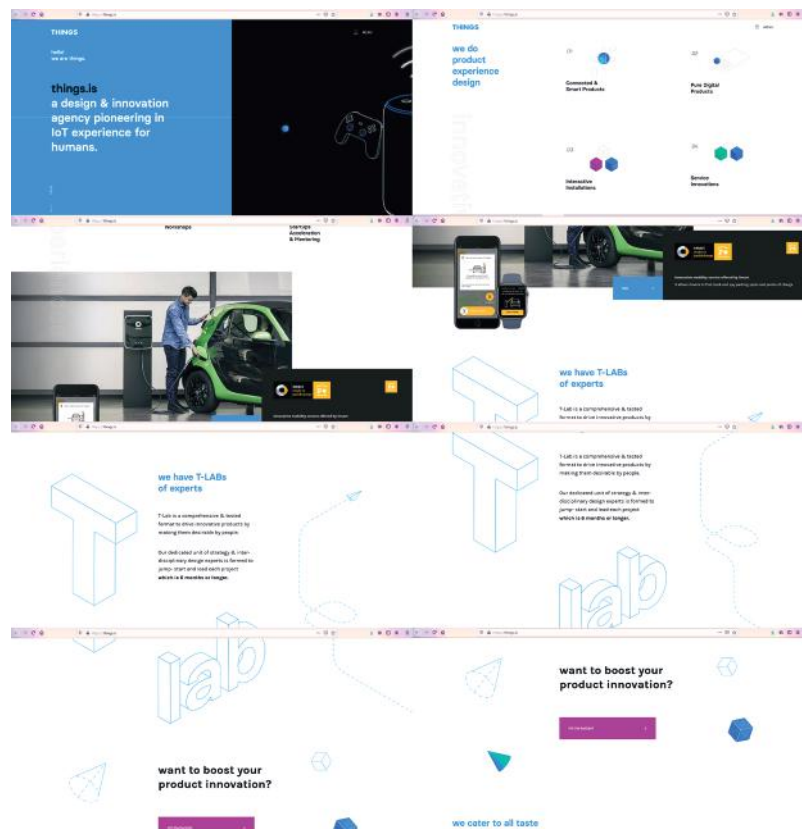


Figura 14: print screen do site things.is, fonte: <https://things.is/> 2021.

### 2.4.4 base 54

Esse site é o mais original de todos em questão de navegabilidade. O site é de uma academia e tem o objetivo de chamar mais pessoas para frequentá-la. É uma *landing page* que não há a necessidade de navegar para baixo e muito menos para o lado. Os pontos do polígono irregular são links que vão direcioná-lo a um tema específico descrito, ou seja, para ter a informação que precisa é necessário tê-la em um click, escolhendo o tema que é referente a este. Assim, a página fica mais limpa e tem como objetivo ser enxuta sem muitas informações para não cansar o seu público-alvo. É importante ressaltar os ícones de redirecionamento para as redes sociais e o seu aplicativo de monitoramento.

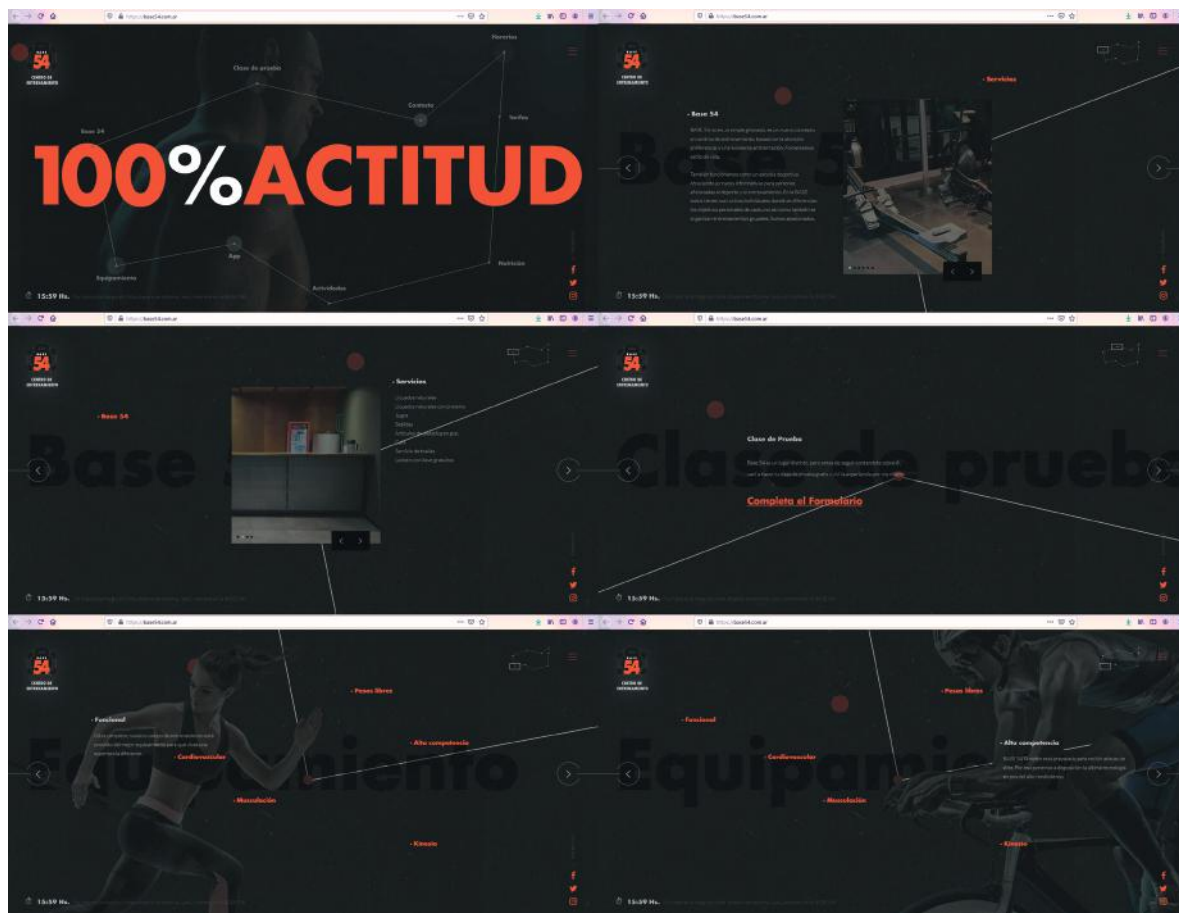


Figura 15: print screen do site base 54, fonte: <https://base54.com.ar/> 2021.

## 2.4.5 Conclusão da análise de semelhantes

O capítulo foi pensado para tratar de assuntos relacionados ao Design digital e como utilizar dessa temática para abordar os conceitos do projeto. E, ao analisar comparativamente quatro sites, chegamos à conclusão de que os seguintes aspectos são interessantes para o projeto: um espaço grande para a usuária explorar e precisar navegar dentro da interface tanto para baixo quanto para o lado; as imagens serem construídas em camadas e terem animações diferentes; e ter uma navegação por links que se constroem e são interligados mostrando uma ciclicidade. E esses aspectos serão aplicados a partir do tema deste projeto. O próximo capítulo vai abordar a menstruação e serão experimentados os exemplos acima para tornar a proposta mais interessante.



## Capítulo 3: Um Oceano Vermelho

### Capítulo 3: Um Oceano Vermelho

Este capítulo é referente ao tema do projeto, o ciclo menstrual das mulheres. O foco principal da escrita é falar sobre como a sociedade interpreta esse período e como essa visão afeta uma sociedade inteira. Por isso, nessa parte, o assunto abordado é referente ao sexo feminino cis.

*Tive muita sorte durante minha infância por terem conversado comigo a respeito da minha menstruação. Não me recordo se foi minha mãe, a escola ou minha família no geral, mas me lembro vividamente de momentos pelos quais passei por mudanças físicas e algumas dessas esferas interferiram nesse processo. Lembro-me de contar sobre minha menarca e logo no momento seguinte descobrir que todas as minhas tias já sabiam sobre isso e estavam me parabenizando sobre esse momento importante da minha vida, o momento em que “eu virei uma mocinha”. Na escola já foi um pouco diferente, pois pediam com frequência que nós, as garotas começassem a usar sutiã com dez anos, pois nossos peitos estavam começando a se desenvolver. Outro episódio marcante foi uma visita de uma das minhas tias em casa e rapidamente o assunto sobre como meus peitos cresceram muito naquela época surgiu sendo estes apalpados logo em seguida. Só entendi depois de anos o quanto essas épocas foram agressivas para uma criança em desenvolvimento, porém, ainda assim, acho que a família e a escola têm um papel fundamental na vida das meninas para ensiná-las a lidar com a mudança.<sup>4</sup>*

#### 3.1 Da primeira até a última gota

Gostaria de abordar primeiro o entendimento sobre minha própria menstruação, o qual adquiri fazendo esse trabalho. A menstruação faz parte do ciclo mensal da mulher, é o período do mês em que nosso corpo identifica que nenhum dos nossos óvulos foi fecundado por um espermatozóide e, assim, ocorre a descamação da parede uterina. O maior desconforto que esse evento pode trazer na verdade é o fato de que os nossos ovários podem doer bastante por não estarmos gerando um bebê. Logo, a menstruação faz parte de um ciclo que prepara a mulher todos os meses do ano para receber e gerar uma vida, marcando o fato do sexo feminino cis ser responsável por gerar a vida dos seus descendentes.

---

4. Trecho de expressão pessoal para contextualizar.



Figura 16: Desenho de um útero. Fonte: <https://cinge.com.br/2020/11/18/utero-retrovertido-mitos-e-verdades/>. 2020.

Em termos técnicos, a menstruação é a eliminação de sangue e partes de endométrio pela vagina quando as taxas sanguíneas de hormônios FSH e LH diminuem drasticamente. Ou seja, a menstruação é a eliminação da parede uterina não utilizada para sustentar um embrião quando não há fecundação. (RATTI et al., 2015).

O início da vida reprodutiva da mulher é chamado de menarca e esse fenômeno acontece durante a puberdade, quando o corpo feminino passa por muitas modificações tanto físicas quanto psicológicas, por isso, tende a ser uma mudança muito intensa. As alterações dentro do período menstrual variam de mulher para mulher, podendo ser mais intensa ou mais branda por serem mudanças vinculadas ao seu contexto biológico, psicológico, nutricional e ambiental (RATTI et al., 2015). O final da vida reprodutiva de uma mulher é chamado de menopausa que chega em torno dos 1950 anos, podendo variar a ponto de vir até mesmo antes dos 40 em casos precoces.

### 3.2 Aquele que não pode ser mencionado

Mesmo que o início da vida reprodutiva seja celebrada em muitos países, a menstruação é um assunto tratado como um enorme tabu. Para entender melhor isso, trouxe uma definição de tabu de acordo com o dicionário. Em uma das definições da palavra tabu usada como substantivo masculino é *Assunto sobre o qual não se pode falar devido aos valores sociais ou culturais*. (MICHAELIS ONLINE).

Quando se fala em tabu relacionado a menstruação, portanto, refere-se ao silenciamento enraizado sobre o tema. As mulheres são ensinadas de acordo com normas sociais vinculadas a esse fenômeno desde sua primeira menstru-

ação. Dentre elas está não comentar quando estiver em seu período menstrual, não exibir absorventes - principalmente para o sexo oposto -, além da ideia de uma tensão pré-menstrual, período em que se acredita que a mulher apresenta-se mais propensa a mudanças de humor drásticas e comportamentos irracionais. Esses preceitos fortalecem, então, a marginalização do tema da menstruação [RATTI et al., 2015].

Para entender esse fenômeno na vida das mulheres, é preciso analisar o modo como a menstruação é tratada por diferentes culturas e países. A menarca traz muitas implicações sociais como a diferença entre os sexos biológicos e a mudança de comportamento de adultos para com essa menina. Na Índia, as mulheres são proibidas de entrarem nos templos sagrados por serem consideradas impuras nesse período. Isso acontece por causa de rituais dos povos antigos que já não existem mais, porém, o pensamento perdurou até os dias atuais pelo reforço de uma sociedade machista e misógina. O pensamento de que uma mulher se torna impura, suja ou nojenta está relacionado ao fato de não conceber uma vida para gerar e se tornar mãe.

Os movimentos feministas desde os anos 1960 têm impactado o pensamento da sociedade e, hoje, há artistas tentando mostrar que esse comportamento não é normal. A artista pernambucana Juliana Notari fez uma escultura de trinta e três metros de altura, seis metros de profundidade e dezesseis metros de largura, que deu o nome de *Diva* e causou uma imensa polêmica por conta da sua audácia e intenção. Em entrevista, ela explica que sua obra de arte é muito mais uma ferida do que uma vulva, demonstrando uma história de sofrimento que dá abertura de pensamento a vários tipos de agressões nas quais mulheres enfrentam todos os dias.

*Diva* é muito mais ferida que vulva. Como essa já é uma imagem que eu trabalho há um tempo, tive a ideia de colocar naquela grande ferida histórica, geográfica e social do local, que passa desde a escravidão à monocultura da cana. São muitas feridas. Isso abriu uma caixa de Pandora de discussões sobre gênero, classe social e raça. São feridas que o Brasil não curou.





Contudo, o tabu ainda é intensificado em publicidades de absorventes que idealizam uma vida perfeita onde a mulher está muito bem disposta, usando roupas claras para dar a segurança de um absorvente super poderoso. E ainda representam o sangue menstrual com uma cor azul, conforme mostrado na figura abaixo, o que não acontece na vida real.

(...) percebemos que o discurso publicitário reflete a construção simbólica gerada pelo patriarcado em torno da menstruação, reforçando a ideia de que se trata de algo sujo, impuro e que deve ser escondido e até mesmo eliminado. (RATTI et al., 2015)



Figura 19: print screen do comercial *Comparativo de Absorvente para Escapes de Urina TENA vs Absorvente Menstrual*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=THfEadU-exk>, 2017.

A mudança está acontecendo aos poucos, uma vez que os comerciais vêm alterando a forma de representar esse período feminino. Em 2017, um dos primeiros comerciais a de fato utilizar sangue vermelho foi feito pela empresa Bodyform, conforme mostrado na sequência de frames abaixo.

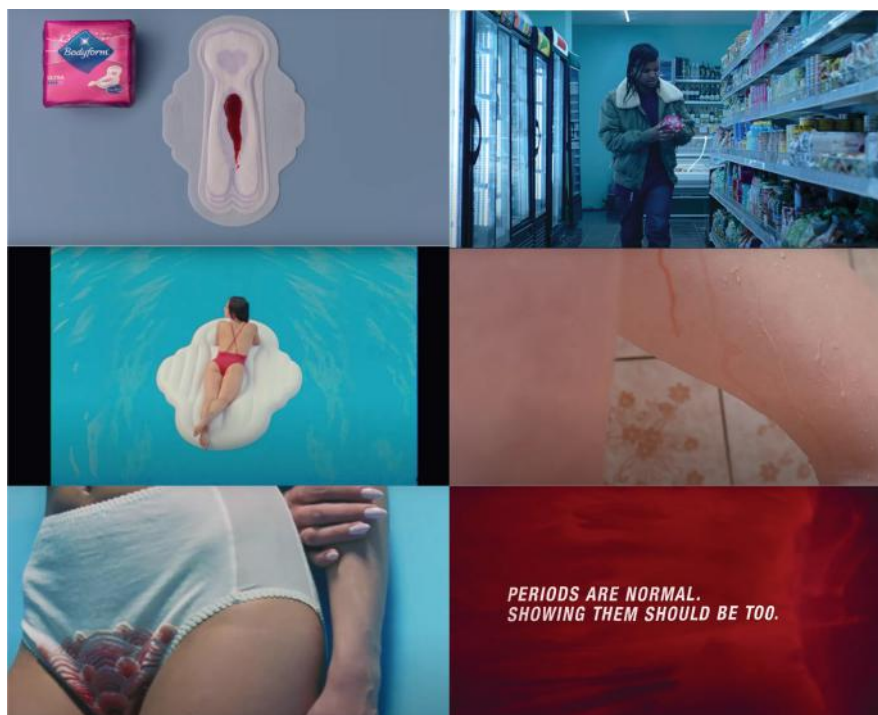


Figura 20: print screen do comercial *Blood Normal* da Bodyform. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q-dW6IRsuXaQ>, 2017.

A figura 20 demonstra a estrutura do comercial. Primeiramente, nos é mostrado o próprio produto com o sangue sendo derramado no absorvente, provando a sua capacidade de absorver o sangue menstrual. A continuidade do comercial são cenas cotidianas provenientes da época na qual a mulher está inserida. Por exemplo, o terceiro frame que mostra um banho e o sangue está escorrendo pelas pernas da pessoa e também o quarto frame quando mostra uma calcinha encharcada de menstruação por conta da sua coloração avermelhada no fundo. Ao final do comercial, vem a frase *Periods are normal. Showing them should be too.* que traduzido literalmente para o português seria *Menstruação é normal, mostrá-la também deveria ser*, sendo uma clara oposição aos clássicos comerciais de absorventes que ainda mostram o mesmo padrão.

### 3.3 O útero é o próprio universo

Refletir sobre os tabus da menstruação impede que muitas mulheres se relacionem intimamente com seus ciclos menstruais e não entendam o seu próprio corpo, a sua forma de agir e até mesmo o porquê das suas mudanças constantes de humor. Mulheres são cíclicas, passamos constantemente por transformações e a cada momento de nosso ciclo, estamos de um jeito. Isso é demonstrado o tempo todo, mesmo que ainda assim as pessoas não entendam.

A natureza aparece de forma cíclica, não só diante do ciclo menstrual da mulher mas também nas estações do ano, nas fases da lua, em formas geométricas perfeitas que podem ser encontradas ali. A natureza também pode ser matemática mesmo que não seja inteiramente

baseada em um único resultado. Mónica Guerra da Rocha exemplifica isso em seu discurso, no TedxUNIRIO que se chama *A Terra é uma Mulher e o meu Útero é o Universo* (2018), quando relaciona o ciclo menstrual com as fases da lua e as estações do ano, explicando dessa forma como a natureza balanceia não só alimentos como também os períodos nos quais a mulher precisa descansar. O nosso útero foi feito para gerar vidas e em contrapartida, existe a menstruação caso a vida não seja gerada. De um ponto de vista biológico, nosso sangue é descartado para que no próximo mês, o nosso corpo esteja preparado para receber uma vida, ou seja, conectar-se com a natureza todos os meses desde a menarca.

No seu livro *Lua Vermelha* (2017), Miranda Gray afirma que o corpo da mulher está interligado com as fases da lua e mesmo que não sejam exatamente iguais, as fases são parecidas. O ciclo menstrual da mulher pode variar de 14 a 30 dias, no entanto, sua menstruação ocorrerá ou durante a fase da lua cheia ou durante a fase da lua escura. Ela também afirma que para se entender completamente, é necessária uma observação constante para que a mulher aproveite seus altos e baixos como uma forma de driblar as situações e fazer um planejamento para completar tarefas ou projetos. Dessa forma, saber como seu corpo se comporta dá a liberdade para a mulher ser produtiva o suficiente para compensar o resto dos dias que está indisposta e precisando descansar. Em contrapartida, essa conclusão é algo diferente do que nos é imposto pela sociedade capitalista, já que a produtividade é cobrada o tempo todo para a empresa lucrar com toda e qualquer oportunidade.

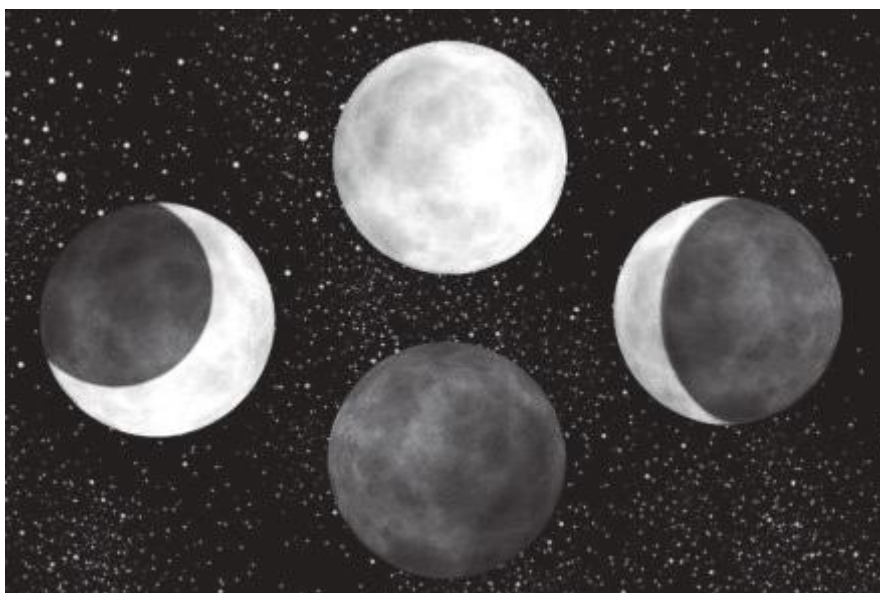


Figura 21: foto ilustrada das fases da lua. Fonte: <https://iksdesign.wordpress.com/2017/05/31/as-quatro-fases-da-lua/>, 2017.



Para conseguir entender melhor o seu ciclo, Miranda Gray fala da Mandala Lunar e de como usar esse método para ajudar a mulher a entender melhor como pode ordenar as informações complexas sobre seu próprio ciclo. A Mandala Lunar somada a um diário de sensações e sentimentos durante seu ciclo faz com que a organização seja ainda mais eficiente justamente por completar as informações anotadas nos dois locais.

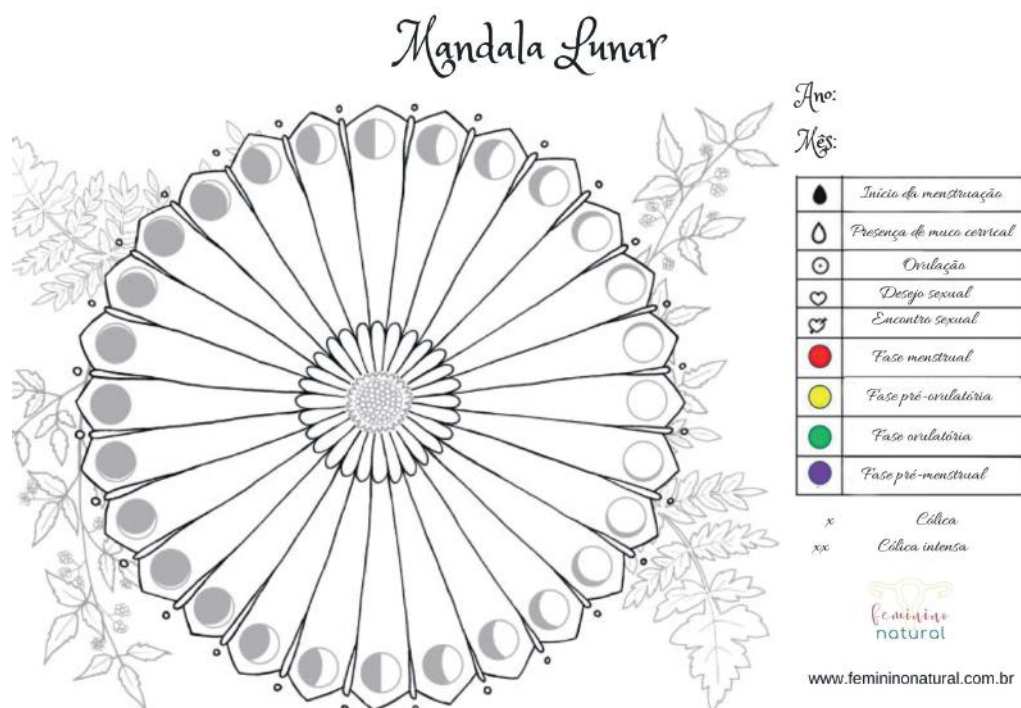


Figura 22: foto ilustrada de uma mandala lunar. Fonte: <https://femininonatural.com.br/ciclo-feminino-baixe-sua-mandala-lunar-gratuita/>, 2019.

### 3.4 As Quatro Fases da Lua

Quando pensamos no ciclo menstrual, percebemos o quanto o corpo da mulher foi estruturado para seguir e combinar com certos momentos, como, por exemplo, as fases da Lua. Há estudos que comprovam a influência da Lua e suas fases nos oceanos, tendo uma direta relação com a água. Por isso, a ligação da Lua com os corpos humanos podem estar ligados com a quantidade de água presente nestes. Miranda Gray fala em seu livro, *Lua Vermelha*, que há lendas provenientes de povos antigos que mantinham uma relação diferente com a natureza do que a conhecida atualmente. Nessas lendas, as energias que as mulheres emanavam estavam relacionadas às fases da Lua e a quatro diferentes arquétipos que se repetiam todos os meses. São elas a Donzela, a Mãe, a Feiticeira e a Anciã.



Figura 23: foto ilustrada dos 4 arquétipos do ciclo menstrual. Fonte: <http://www.tendavermelha.com.br/2015/>, 2015.

A fase da Donzela é relacionada com a Lua Crescente, é uma época em que a mulher está inspirada e confiante. É uma fase de mudanças constantes e a superação de dificuldades é mais fácil, tem uma determinação inabalável, uma confiança em si mesma de poder fazer e acontecer. É o momento para seguir suas ambições e fazer o possível para conseguir o que deseja. A Donzela é representada por uma jovem com um espírito aventureiro, querendo explorar o mundo. Suas energias estão voltadas ao exterior, afinal, é também a fase da pré-ovulação, quando os óvulos ainda estão sendo preparados para serem amadurecidos.

O arquétipo da Mãe é relacionada com a Lua Cheia, é uma época em que a mulher tem uma aura de maior cuidado, irradia amor, é responsável e pratica o altruísmo, sendo caracterizada pelo amor incondicional. Suas energias estão voltadas para o exterior. É o momento de criar projetos novos, fomentar ideias e continuar a desenvolver inspirações. É uma fase em que o corpo está voltado para receber uma nova vida, ou seja, a fase da ovulação.

Quando não há fecundação, o corpo entra na fase pré-menstrual. É o momento em que o corpo se prepara para a descamação da parede uterina e as emoções são afloradas. Quer dizer que a mulher sente o momento como uma perda de não poder gerar uma vida e se prepara para a renovação do ciclo. Essa é a fase da Feiticeira, relacionada com a Lua Minguante. A criatividade, o poder de sedução e a ligação da sua natureza são afloradas, tornando-se intensas. É um momento em que as energias estão se voltando para o interior das mulheres, se preparando para

o fim do ciclo.

O ciclo então é iniciado com a fase menstrual. A concentração da mulher pode mudar para um nível menor que o normal, pode haver uma intensificação na introspecção e há a diminuição do ritmo de cinco a sete dias. Essa fase é a da Anciã, relacionada à Lua Nova. É o início de uma nova oportunidade do corpo de gerar uma vida, um momento em que as suas energias voltam para dentro de si e que demonstra o equilíbrio. Isso pode ser relacionado à natureza cíclica de tudo o que nasce, alguma hora morre.

Para o projeto, foram consideradas essas características dos arquétipos e foram produzidas personas para que cada layout seja correspondente às diferentes sensações que as mulheres enfrentam durante seu ciclo. No entanto, houve uma decisão de criar um quinto arquétipo, adicionando a Criança Mágica para representar o momento da menarca, o início da vida reprodutiva das mulheres.

# Capítulo 4: O Projeto

## Capítulo 4: O Projeto

Este capítulo traz os detalhes do projeto, sendo separado por todas as suas especificações como conceito, identidade visual, GRID, layout etc.

*Eu nunca entendi o porquê era tão difícil fazer amizades. Gostava de brincar e correr, mas sempre sentia-me deslocada em qualquer tipo de situação. Na escola, tive colegas que sentavam junto a mim no recreio e dividimos lanches mas nunca fomos próximas. A partir de um momento, não me sentia confortável com as conversas e sentia-me cada vez mais excluída pelo meu jeito infantil. Fui criança e brinquei de boneca até mais ou menos meus 14 anos, mas ninguém sabia disso pois fiz questão de esconder já que estava em uma fase que não poderia mais. A maioria das meninas já tinham seus namorados, falavam sobre roupas e maquiagem, vinham arrumadas para a escola, tinham as unhas decoradas, cabelos pintados e faziam amizade com os alunos mais velhos da escola. Até entender que essa construção social e dinamismo eram um grande problema, já estava na faculdade. E ainda bem que o fiz porque senão, ainda estaria presa a um paradigma retrógrado que põe a mulher à margem do homem. Todas as nossas experiências servem para a reflexão e também para entender como podemos mudar esses pensamentos. Quando esse projeto nasceu, quis contar uma narrativa que era comum dentro do cotidiano de várias mulheres, a desinformação. Estar em um mundo que enaltece um gênero enquanto diminui o outro significa não ser priorizada e muito menos implica ser entendida pela maior parte da população. Ser mulher significa estar sempre lutando para ser ouvida, compreendida e respeitada. O resumo da nossa luta é resistir e não cansar de lutar porque simplesmente não podemos nos dar o luxo e estarmos cansadas. O cerne desse projeto é a união, é a vontade de mostrar para todo mundo que podemos estar juntas e colaborar porque juntas somos mais fortes.<sup>5</sup>*

### 4.1 O Conceito

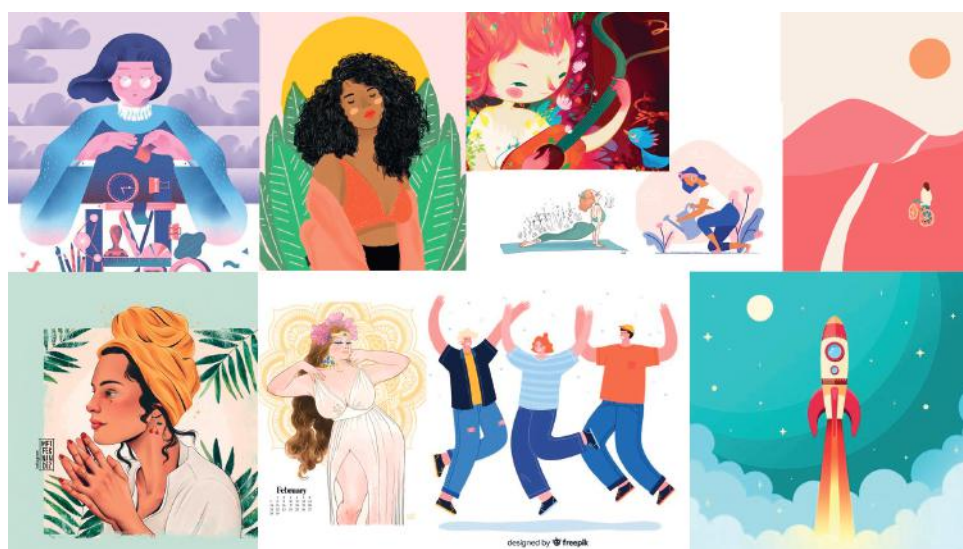
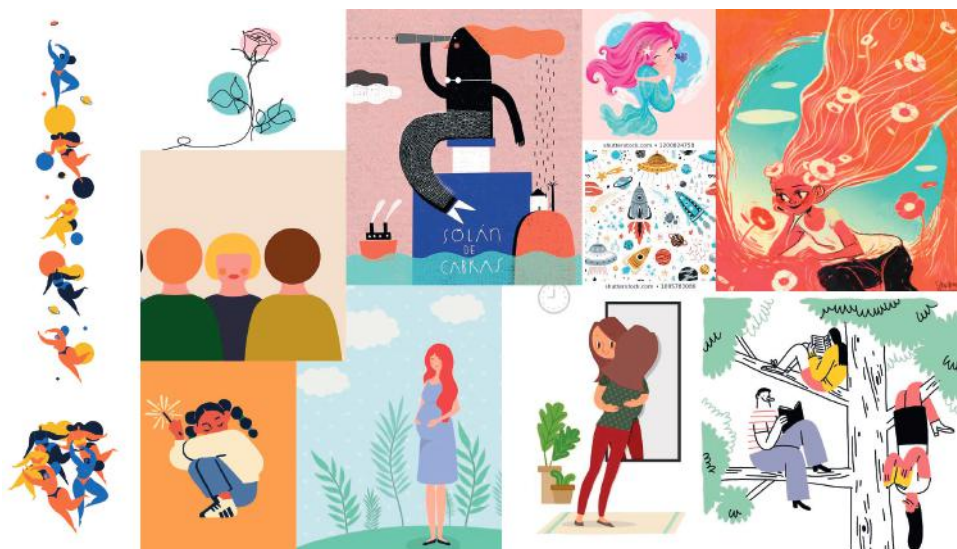
A proposta tem por finalidade uma união de um movimento visando a cooperação e o compartilhamento de ideias de uma comunidade. Partindo dessa visão, as escolhas foram tor-

---

5. Trecho de expressão pessoal para contextualizar.







Os quatro moodboards acima definem a personalidade do projeto ao mesmo tempo que transmitem uma certa tranquilidade e entendimento do feminino. Essa visualidade foi construída para transmitir simplicidade e harmonia e, por isso, consegue manter o conceito íntegro.

### 4.3 Identidade Visual

A identidade nesse projeto foi uma das primeiras etapas a serem cumpridas, pois o conceito principal era utilizar a visualidade como o diferencial para reunir e elaborar de forma simples e objetiva a transmissão da mensagem. A característica principal dessa identidade é ser alegre e passar a essência da transformação cíclica da mulher mensalmente. Por esse motivo, foi construído um símbolo, que somado à parte tipográfica forma uma marca (ou assinatura visual).

#### 4.3.1. O nome “naqueles dias”

Apesar do conceito estar baseado em mostrar união, harmonia e companheirismo, a escolha do nome pode não ser encaixada dentro dessa proposta. A expressão “naqueles dias” é muito usada para velar o significado da menstruação e de tudo que está envolvido nesse assunto. No entanto, a intenção de utilizar um nome com tanto repertório é justamente poder ressignificá-lo e usá-lo com outra entonação. A menstruação não é algo que precise ser escondido, precisamos normalizá-la e entender como as mulheres conseguem ser fantásticas por causa de suas características.

naqueles dias  
naqueles dias

Figura 28: Nome do projeto, 2021.

Utilizar o nome com caixa baixa transmite a simplicidade do conceito e traz consigo uma identidade leve. O assunto é algo que precisa ser falado abertamente, porém, é preciso pensar na maneira como falamos sobre e também como podemos expressar nossas experiências através não só da logo mas também do site como um todo. Tudo transmite um significado e por conta desse pensamento, o nome foi feito assim.

#### 4.3.2. O Símbolo

O ícone foi elaborado para transmitir a ideia do ciclo menstrual como um todo. As setas demonstram a regularidade, os cinco arquétipos e suas cores, sendo duplas, demonstram a mudança que passam durante sua continuidade. As pontas dessas setas foram arredondadas para reforçar a ideia de algo fluido e orgânico, já a gota na cor vermelha simboliza o sangue que perdemos dentro desse período.

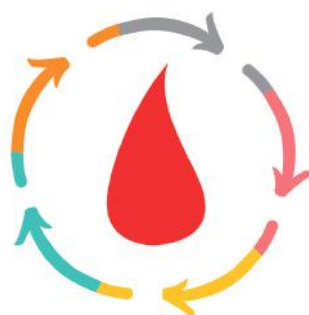


Figura 29: O símbolo, 2021.



O ícone completo possui apenas uma versão colorida, pois não funciona em positivo e negativo, por perder o sentido dos arquétipos; nem monocromática, já que as cores perdem sua identidade.

### 4.3.3 A Paleta de cores

A paleta de cores principal foi extraída da combinação de toda a pesquisa iconográfica e suas matizes foram escolhidas para representar os layouts do site, sendo o vermelho e a paleta secundária usados para dar apoio aos tons centrais.



Figura 30: Paletas de cores, principal e secundária, 2021.

A paleta secundária foi feita para dar apoio à principal pensando nas ilustrações da página inicial e também nos elementos gráficos da identidade visual.

### 4.3.4 A tipografia

A tipografia usada foi a Vidaloka por causa da sua consistência na altura x das letras, promovendo um contraste com o ícone por ser cíclico e orgânico. Já a tipografia auxiliar escolhida foi a Roboto por conta da facilidade de leitura.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Figura 31: alfabeto na tipografia Vidaloka, 2021.

#### 4.4 Pesquisa Online

Para entender melhor as necessidades do público-alvo, foi feita uma pesquisa online por meio de um formulário que foi distribuído através de um link pelas redes sociais, mais especificamente o Facebook. Foram 149 respostas obtidas durante o período entre fevereiro e março de 2021. Nesta pesquisa, as perguntas foram formuladas para encontrar caminhos que auxiliassem nas escolhas para priorizar a funcionalidade do site.

##### 1 - Qual a sua faixa etária?

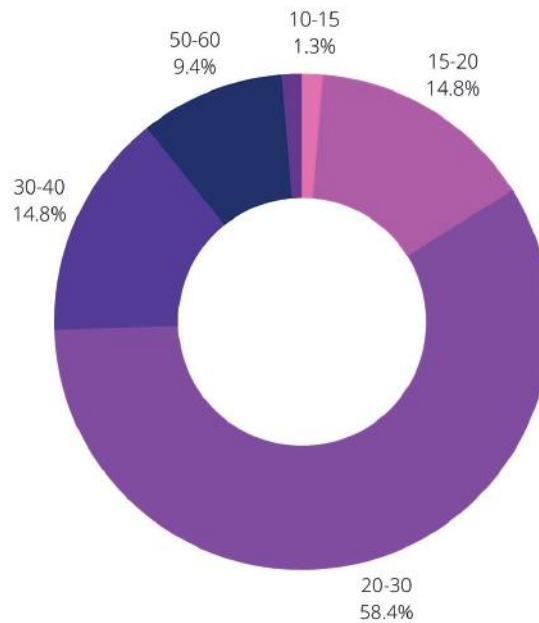


Gráfico 1: Faixa Etária.

##### 2 - Qual o seu status civil?

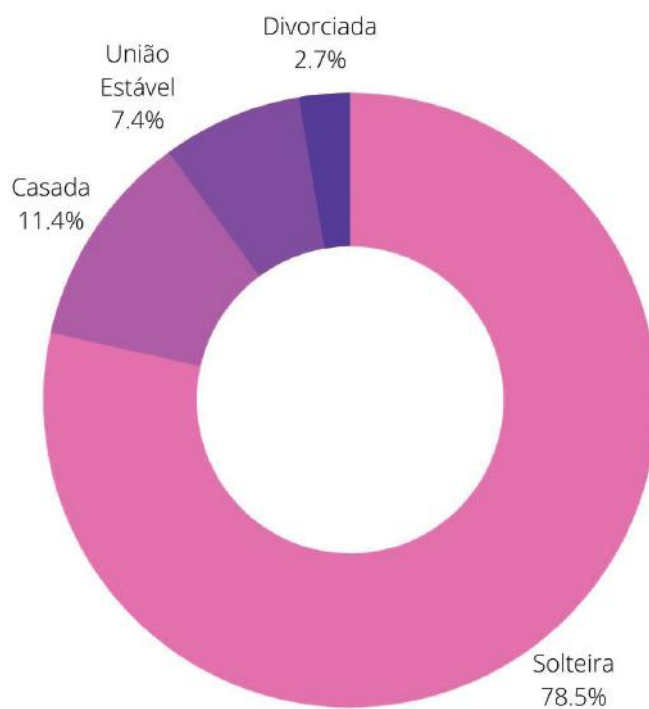


Gráfico 2: Status Civil.

### 3 - Qual seu nível de escolaridade?

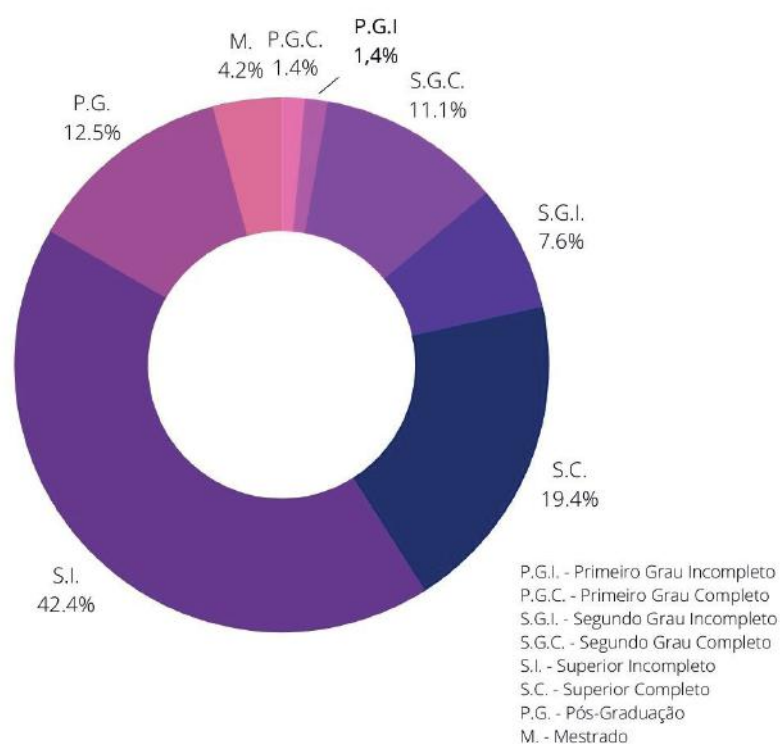


Gráfico 3: Nível de escolaridade.

### 4 - Você se sentiria confortável em falar sobre menstruação?

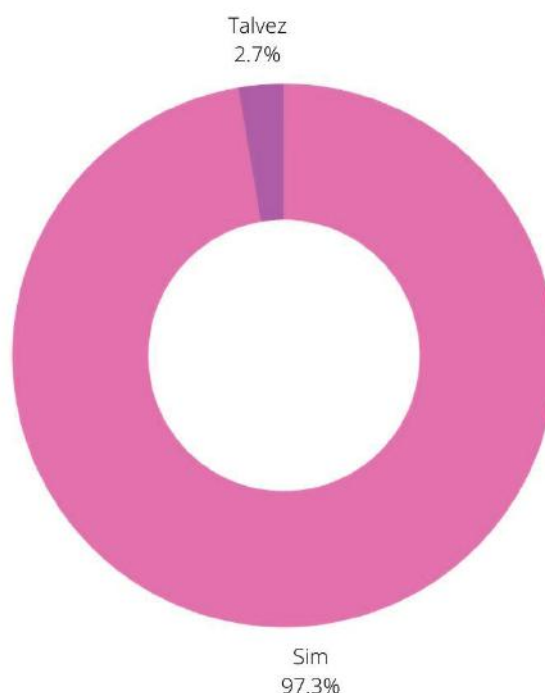


Gráfico 4: Você se sentiria confortável em falar sobre menstruação?

## 5 - Você teria o interesse de saber mais sobre menstruação?

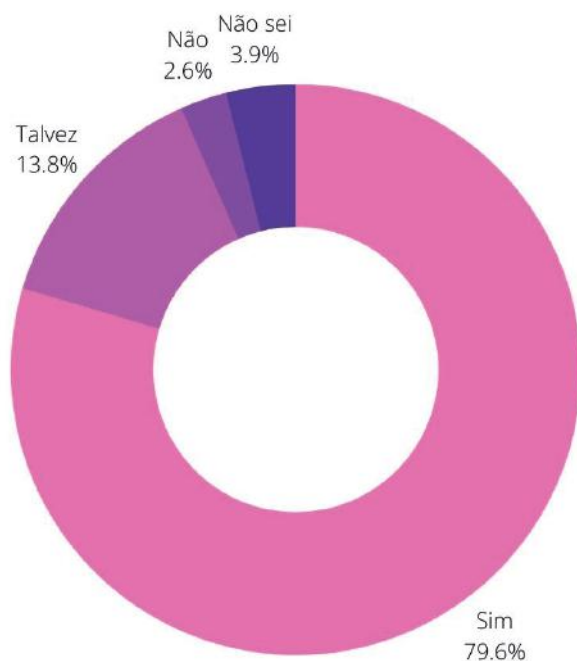


Gráfico 5: Você teria o interesse de saber mais sobre menstruação?

## 6 - Quais são as maneiras que você procura por informações acerca de menstruação?

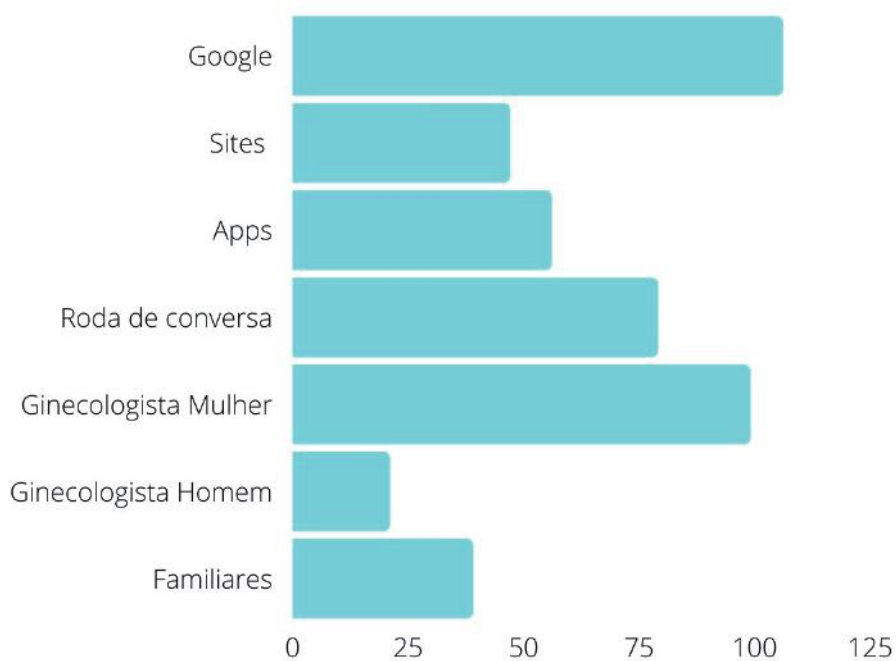


Gráfico 6: Quais são as maneiras que você procura por informações acerca de menstruação?

## 7 - Quais seriam os formatos de mídia que você teria mais facilidade para obter informações sobre menstruação?

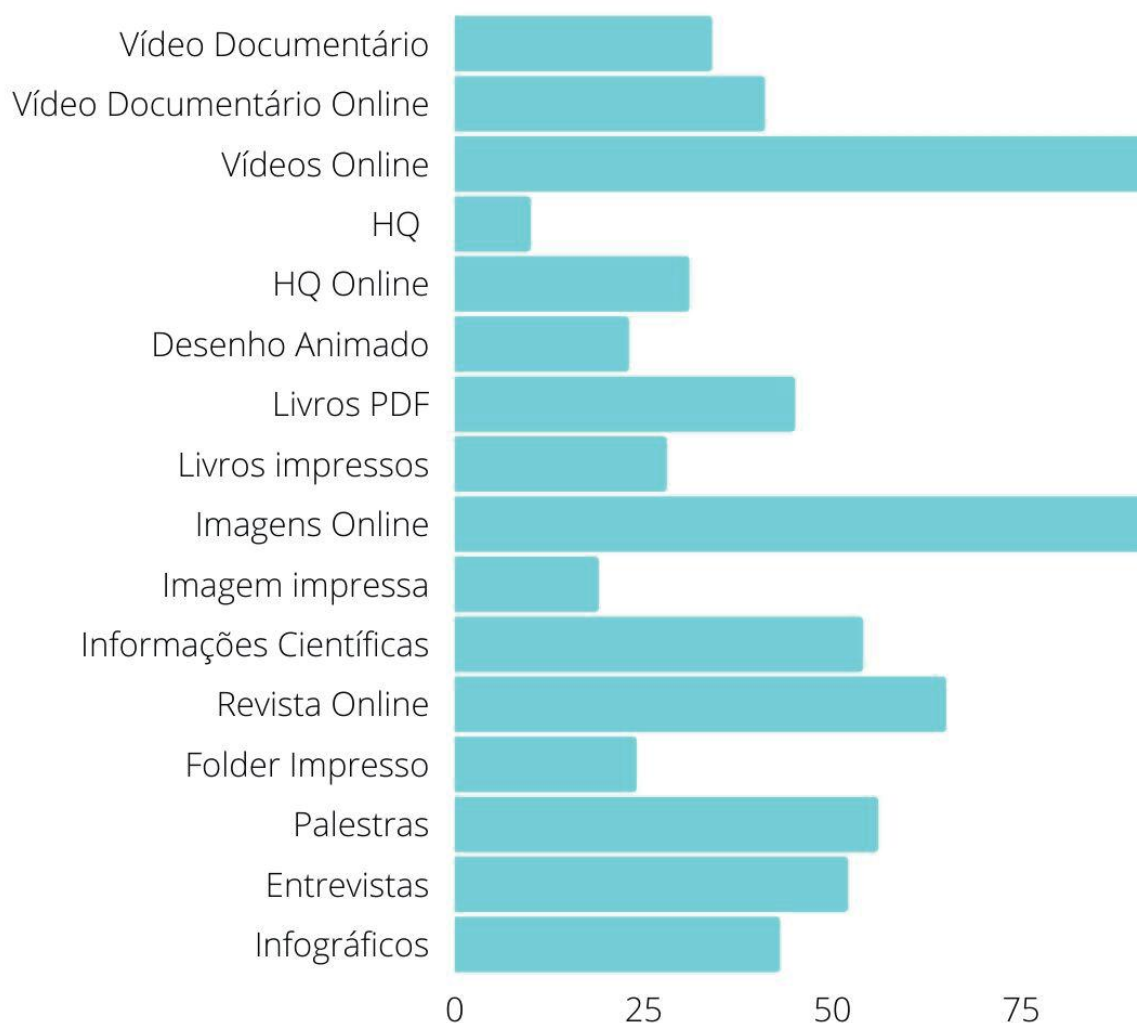


Gráfico 7: Quais seriam os formatos de mídia que você teria mais facilidade para obter informações sobre menstruação?

As perguntas foram elaboradas para dar um panorama detalhado do meu público-alvo e de seus interesses. Os dados coletados nesses gráficos acima foram analisados para tomada de melhores decisões possíveis no projeto.

### 4.5 Personas

As personas foram idealizadas para pensar em quais tipos de situações e temáticas seriam interessantes para se tornarem assuntos que seriam abordados no site. Com base nesse pensamento, foi estipulado nome, idade, características de personalidade, biografia e como essas personas costumam passar o seu dia a dia. A princípio, foi considerado usar quatro personas por causa das quatro fases lunares, porém, com esse pensamento, a faixa-etária das meninas

que estariam iniciando o seu ciclo menstrual ficariam sem representação. Por isso, foi criada mais uma persona, totalizando cinco diferentes tipos de mulheres e, consequentemente, cinco diferentes tipos de layouts.

#### 4.5.1 A Criança Mágica

Esse layout foi criado pensando em abranger a faixa etária de crianças que estão começando a sua vida reprodutiva. Durante a puberdade, nosso ciclo menstrual começa a funcionar e, por isso, os estigmas e tabus começam a rondar as meninas. É nessa fase que começamos a entender as diferenças de gênero e como nosso lugar na sociedade pode ser diferente do que entendemos quando crianças.



**A Criança Mágica**

“Eu gosto é de brincar!”

**Júlia Souza**  
11 anos • Estudante

---

**Biografia**

Júlia é a criança mais durona que você vai encontrar na rua. É do tipo que cai e se levanta na mesma hora sem querer saber dos seus machucados. Ela só quer brincar mas também não vai mal na escola porque gosta de ser sabida das coisas e odeia ser chamada de burra. É competitiva, teimosa e muito extrovertida. Todas as crianças conhecem a Júlia e já brincaram consigo, por isso, ela tem muitos amiguinhos. Suas atividades favoritas envolvem brincadeiras ao ar livre e pinturas de dedo.

---

**Dia-a-dia**

Assim que acorda, a primeira coisa que Júlia faz é ir para a escola e logo depois, faz todos os seus deveres pois a brincadeira é o que toma mais conta do seu dia. É do tipo de pessoa alegre e aventureira que não tem medo de nada e se machuca com frequência, porém, já cansou de ficar choramingando porque já entende que não adianta de nada.

---

**Aspirações e objetivos**

A única coisa que a interessa mesmo é se divertir. Chama os amiguinhos para jogar videogame e também andar de skate, por isso, sua ambição é ser a número um em todas as mini competições que os amigos fazem juntos.

**Personalidade**

- Extrovertida
- Carinhosa
- Energética
- Inteligente
- Teimosa
- Falante

**Habilidades**

- Rápida na Corrida
- Comunicativa
- Faz flip no Skate
- Pinta dentro das linhas

O que gosta	O que não gosta
● Jogar Futebol	● Médicos
● Videogame	● Comer
● Skate	● Banhos
● Surf, sol e mar	● Perder
● Correr e brincar	● Histórias ruins
● Pintar	

Figura 32: Persona A Criança Mágica, 2021.

A intenção da figura 31 é mostrar como a criança pode ser leve, solta, divertida e ao mesmo tempo inocente. Crianças apesar de entenderem o seu redor e crescerem absorvendo as adversidades da cultura na qual está inserida, precisam ser protegidas do que ainda não conhecem da população. A informação é ainda mais importante nessa faixa etária para que crianças consigam pedir ajuda a adultos e saibam reconhecer as maldades das pessoas.

#### 4.5.2 A Donzela

A figura da Donzela representa a pré-ovulação, o momento em que a mulher está mais feliz, decidida, inspirada e confiante; por isso, está relacionada à Lua Crescente. Por ser uma

fase de mudanças constantes e a superação de dificuldades é mais fácil, a mulher tem uma determinação inabalável, uma confiança em si mesma de poder fazer e acontecer. É o momento para seguir suas ambições e fazer o possível para conseguir o que deseja.

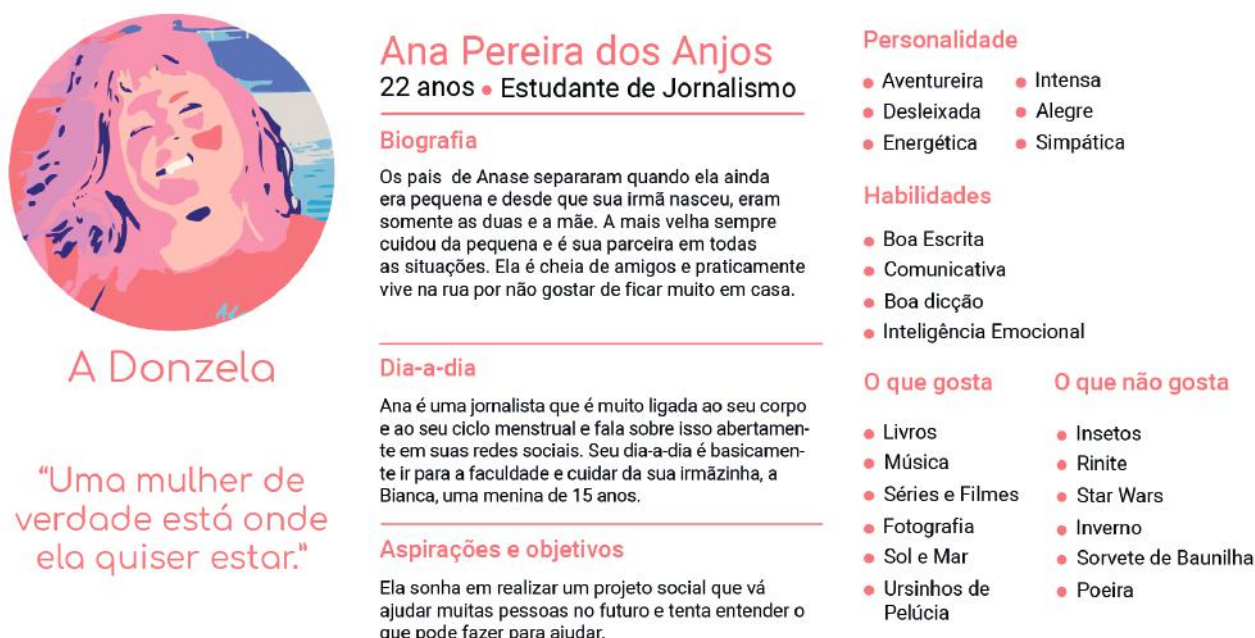


Figura 33: persona A Donzela, 2021.

A Donzela é representada por uma jovem com um espírito aventureiro, querendo explorar cada vez mais o desconhecido. Suas aspirações estão voltadas ao exterior, afinal, é também uma preparação, já que os óvulos estão sendo amadurecidos.

#### 4.5.3 A Mãe

A figura da Mãe representa a ovulação, o momento em que a mulher tem uma aura de maior cuidado, irradia amor, é responsável e pratica o altruísmo. Por isso, está relacionada à Lua Cheia, sendo uma fase caracterizada pelo amor incondicional. É o momento para projetos novos, fomentar ideias e continuar a desenvolver inspirações.





## A Mãe

"Sinto toda a minha força e beleza e nutro o mundo com o meu amor."

## Marta Souza

34 anos • Empreendedora

### Biografia

Até seus 24 anos, Marta teve uma vida independente, trabalhando apenas o suficiente para se sustentar e continuar seus estudos até o fim, quando também se envolveu no relacionamento o qual lhe trouxe sua filha. A partir disso, a mulher passou a mudar e adaptar toda sua vida para ser uma boa mãe, mudando seus planos e costumes para cuidar das crianças após a separação do pai das mesmas.

### Dia-a-dia

Marta divide seu tempo para administrar sua loja e cuidar dos dois filhos: uma menina de 8 anos e um menino de 5. Costuma trabalhar de dia, buscar os filhos, voltar ao trabalho e voltar para a casa no final da tarde, gostando de gastar seu tempo livre com séries e filmes.

### Aspirações e objetivos

Seu objetivo maior é conseguir continuar o trabalho passando menos tempo fora de casa, podendo aproveitar mais tempo com os filhos mas continuando a fazer seu negócio crescer.

### Personalidade

- Agitada
- Cuidadosa
- Energética
- Carinhosa

### Habilidades

- Organização
- Boa administração
- Liderança
- Boa em costura

### O que gosta

- Roupas
- Cachorros
- Maquiagem
- Yoga
- Flores
- Filmes

### O que não gosta

- Atrasos
- Silêncio
- Bagunça
- Tédio
- Cansaço

Figura 34: persona A Mãe, 2021.

A Mãe é representada pela mulher forte que dá a sua vida e sangue pelas suas crias, alguém que tem uma confiança e segurança inabalável, está sempre bem e influencia positivamente na vida dos seus filhos. Está voltada para receber uma nova vida, ou seja, a fase da ovulação.

## 4.5.4 A Feiticeira

O momento em que o corpo se prepara para a descamação da parede uterina e as emoções são afloradas está dentro de um estereótipo forte, a famosa tensão pré-menstrual. Esse período nada mais é o qual a mulher sente a perda de não poder gerar uma vida e se prepara para a renovação do ciclo. Essa é a fase da Feiticeira, relacionada com a Lua Minguante.



## A Feiticeira

"Eu me retiro toda vez que não tá valendo a pena o investimento da minha energia."

## Tereza Sant'anna Ferreira

55 anos • Empresária

### Biografia

Tereza sempre ouviu das pessoas o que não queria ouvir, mas, isso só lhe deu forças para continuar a batalhar e fazer de tudo para conseguir os seus objetivos. Sempre quis ser uma mulher poderosa e com uma bagagem cultural sem igual. Tereza já viajou por mais de vinte países, criou seus dois filhos e tem certeza de que os criou para ser livre como é.

### Dia-a-dia

Tereza trabalha praticamente o dia inteiro e só fica em casa somente para dormir e às vezes dorme no trabalho.

### Aspirações e objetivos

Tereza sente que a vida passou muito rápido diante dos seus olhos e agora que tem todo o tempo do mundo para si, ela tenta fazer o que mais gosta: o trabalho.

### Personalidade

- Astuta
- Sagaz
- Líder Nata
- Cuidadosa

### Habilidades

- Organização
- Atenta
- Liderança
- Multitarefa

### O que gosta

- Trabalho
- Computador
- Podcast
- Livros
- Música
- Desenhos Animados

### O que não gosta

- Macarrão
- Reuniões
- Chuvas
- Dias Quentes
- Puzzles

Figura 35: persona A Feiticeira, 2021.



A criatividade, o poder de sedução e a ligação da sua natureza ficam cada vez mais afloradas, tornando-se intensas. É um momento em que as energias estão se voltando para o interior das mulheres, se preparando para o fim do ciclo. Por isso, é vista como uma fase de tensão, já que a mulher pode ficar irritada mais facilmente, podendo nem mesmo entender seus sentimentos.

#### 4.5.5 A Anciã

O início de uma nova oportunidade do corpo de gerar uma vida, um momento em que as suas energias voltam para dentro de si e que demonstra o equilíbrio. Isso pode ser relacionado à natureza cíclica de tudo o que nasce alguma hora morre, sendo relacionada a própria fase menstrual, a fase característica da Anciã.



Figura 36: persona A Anciã, 2021.

A concentração da mulher pode mudar para um nível menor que o normal, pode haver uma intensificação na introspecção e há a diminuição do ritmo de cinco a sete dias. No entanto, a Anciã representa o mesmo arquétipo que a Criança Mágica, já que ao mesmo tempo que ela é o fim, é também o novo começo. Por isso, os dois arquétipos têm características parecidas apesar da diferença ser a enorme bagagem de experiências que a Anciã carrega.

#### 4.6 Organogramas

Os organogramas foram criados para entendermos o fluxo de informação dentro do site e também ajudou a organizar melhor como seria a distribuição dos temas dentro dos layouts. Há os temas que podem ser acessados de mais de um layout e por causa disso, os links de redi-

recionamento estão lá para serem redirecionados ao layout da Anciã, que foi o escolhido para os temas que faziam sentido ter em mais de um layout.

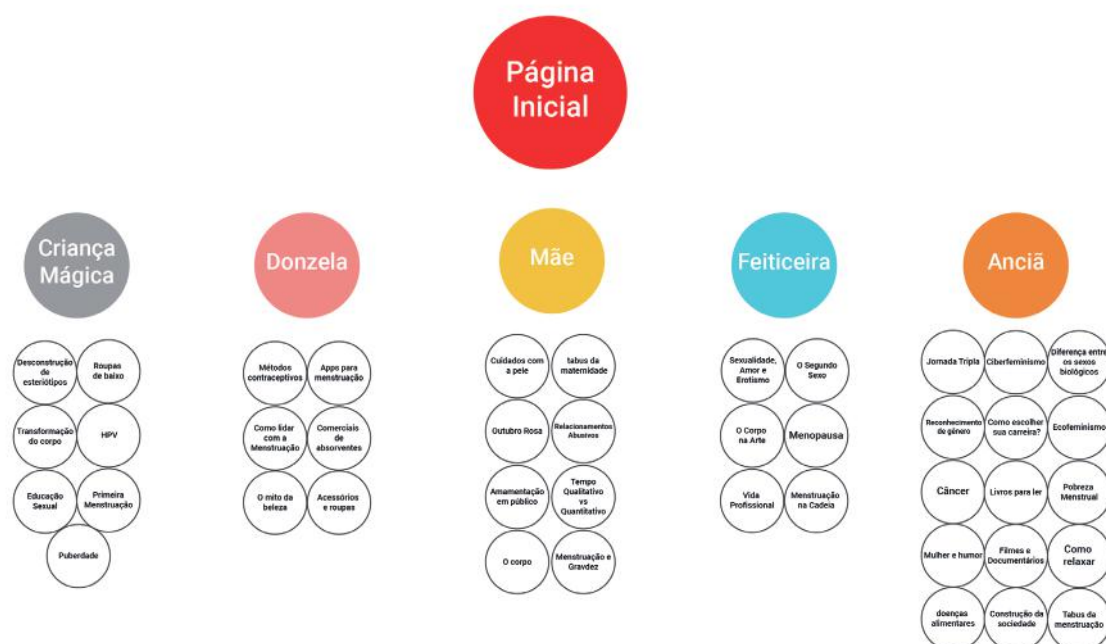


Figura 37: organograma, 2021.

Seguindo o organograma, a página inicial seria o começo do site e dali, a usuária é redirecionada para os layouts específicos dos arquétipos. A partir disso, é possível ir para as outras páginas com mais informações sobre os temas dentro dos layouts.

## 4.7 Design System

Houve a necessidade de ser feito um design system para organização e padronização de tamanho, cores e estilo dos ícones, tooltips, títulos e corpos de texto.

Os ícones da Figura 38 foram pensados para mostrar uma ligação entre as páginas, ou seja, o ícone que mostra o contorno de uma pessoa vai mostrar o conteúdo sobre o projeto como um todo e também como funciona a navegação do site. O ícone de play é para reforçar a ideia de ciclicidade que mostra a identidade da proposta enquanto isso, há também os ícones de redes sociais para mostrar a comunicação para além do endereço web. Há o símbolo da árvore para a usuária ser redirecionada a página inicial da mesma forma que existe o signo do menu sanduíche, o x para fechar uma janela e a lupa de pesquisa. As setas foram escolhidas para facilitação da troca dos layouts junto com a sua variação de cores dependendo dos arquétipos.

# Vidaloka

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

!?,",;=[ ]{}()\* & # @ ° ª > < | \ / %

## Título

Logo

# Roboto

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

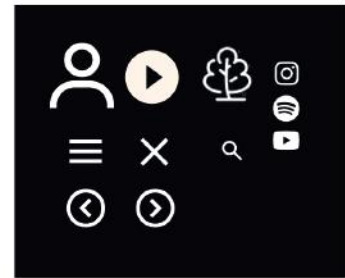
0123456789

!?,",;=[ ]{}()\* & # @ ° ª > < | \ / %

## Título

corpo do texto no site  
corpo no menu

## Paleta Principal



## Paleta Secundária

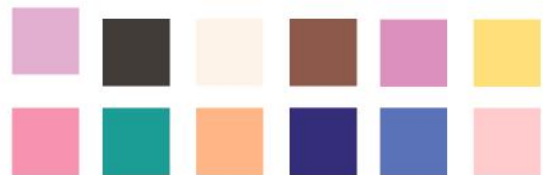


Figura 38: design system, 2021.

Organizar e catalogar os ícones em um só lugar facilita o momento de montar o layout e as apresentações.

## 4.8 GRID

O GRID é uma parte essencial para um projeto porque as medidas exatas de sua estrutura ajudam a manter simetria entre os objetos dentro das camadas. Com isso, é possível montar estruturas e manter, por exemplo, o seu site organizado, além de auxiliar na hora de escolher a posição de imagens e textos.

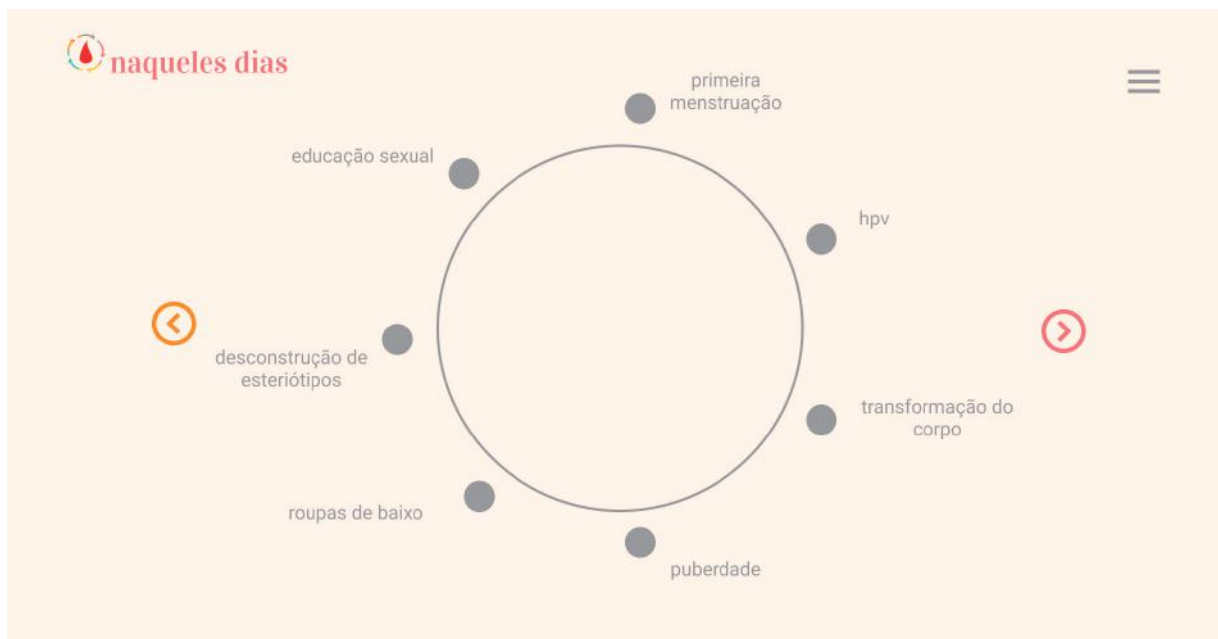


Figura 39: printscreen do GRID 1, 2021.

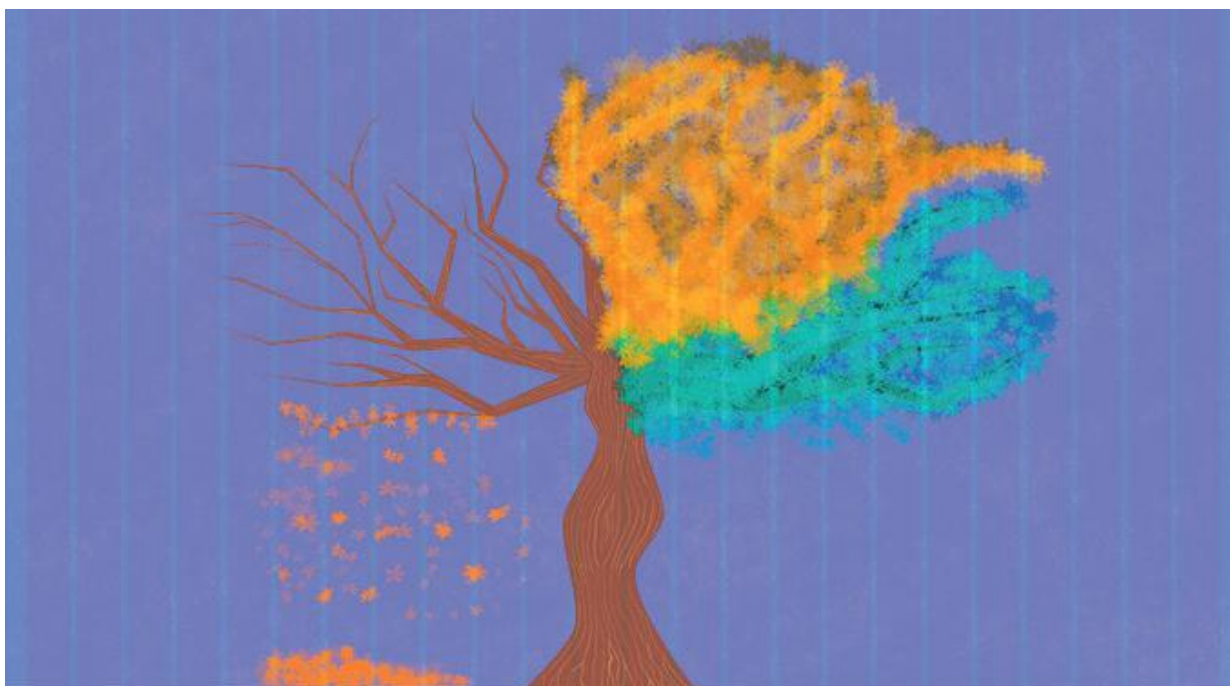


Figura 40: printscreen do GRID 2, 2021.

A diferença de GRID nas duas figuras está no tamanho da página e também na quantidade de colunas que cabem dentro desse espaço. Na figura 39 são 12 colunas com margem de 70px e espaço entre elas de 20px, enquanto que na figura 40 temos 24 colunas com o mesmo tipo de margem e espaçamento.

#### 4.9 Página Inicial

A primeira estrutura de página inicial foi pensada para ser uma ilustração que abran-



gesse a ideia do ciclo. A melhor representação a ser utilizada foi a da árvore porque as suas mudanças são nítidas se entendermos a sua transformação com o passar das estações. Com isso, a intenção é demonstrar essa ideia de ciclo em sessões para que a usuária consiga ver essa narrativa: um ano de transformações dentro de uma mesma imagem. Por conta dos cinco arquétipos, a quinta sessão ficou dividida entre a Donzela e a Anciã representando o começo de tudo e a sua continuidade.



Figura 41: printscreen da página inicial 1, 2021.



Figura 42: printscreen da página inicial 2, 2021.

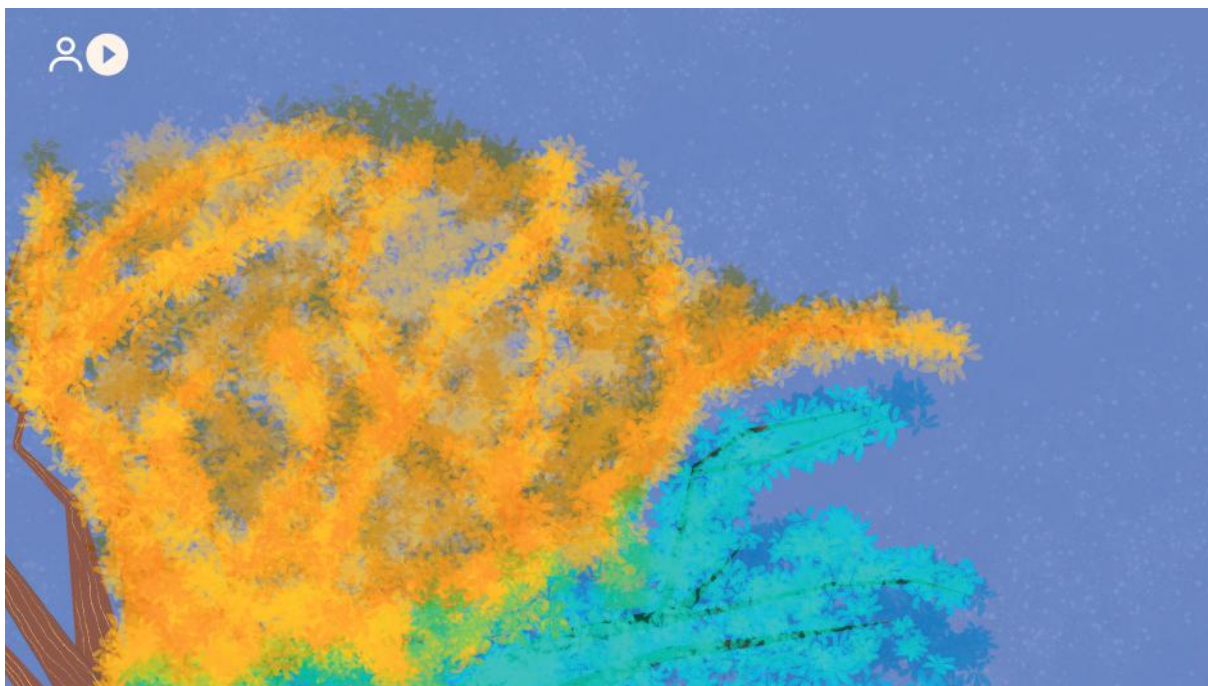


Figura 43: printscreen da página inicial 3, 2021.

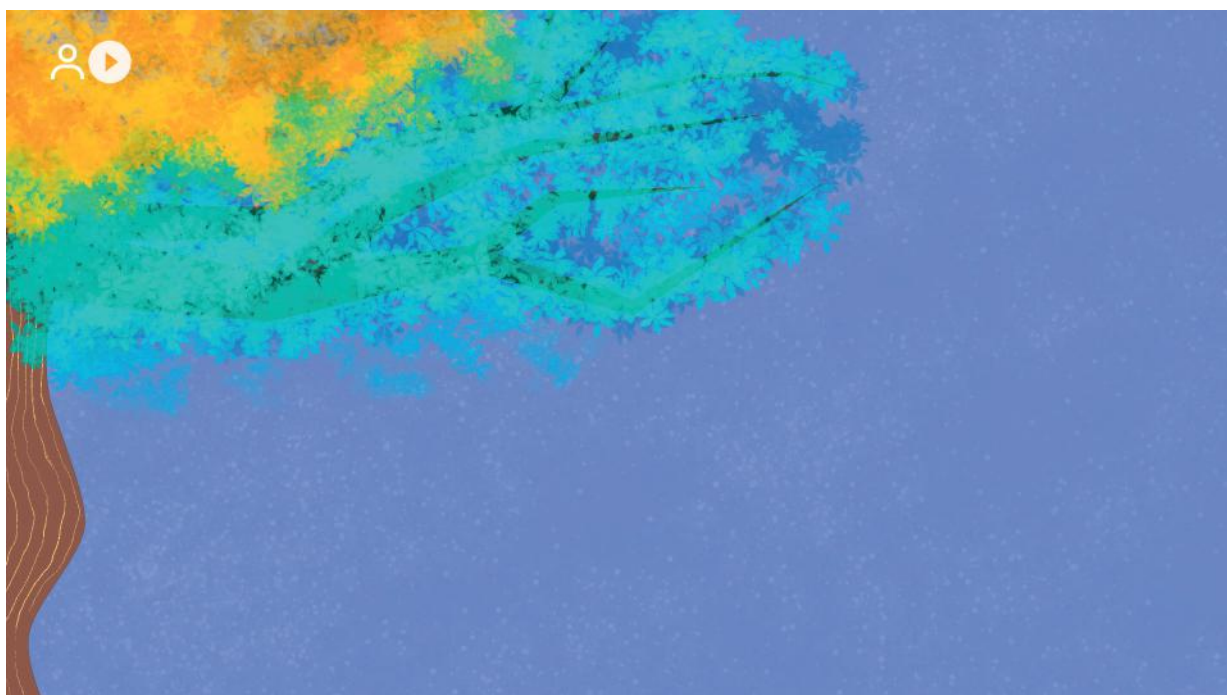


Figura 44: printscreen da página inicial 4, 2021.



Figura 45: printscreen da página inicial 5, 2021.

O ícone de pessoa é o que será redirecionado para a página sobre que estará explicando todo o projeto, conceito e como o site foi pensado. Isso facilita a navegação pela usuária, podendo transmitir uma noção do que se trata e chegando à informação.

#### 4.10 Os Layouts

Com as referências estudadas no capítulo 2, os layouts foram montados com a intenção de terem uma navegabilidade limpa e simples, dando a oportunidade de ter uma representação simplificada e que também não traga para dentro do projeto uma cara específica, reduzindo a identificação da usuária. Por isso, a figura central de cada layout é representado por uma das fases da lua enquanto que a Anciã e a Criança Mágica compartilham da mesma imagem dando sentido a continuidade na narrativa.



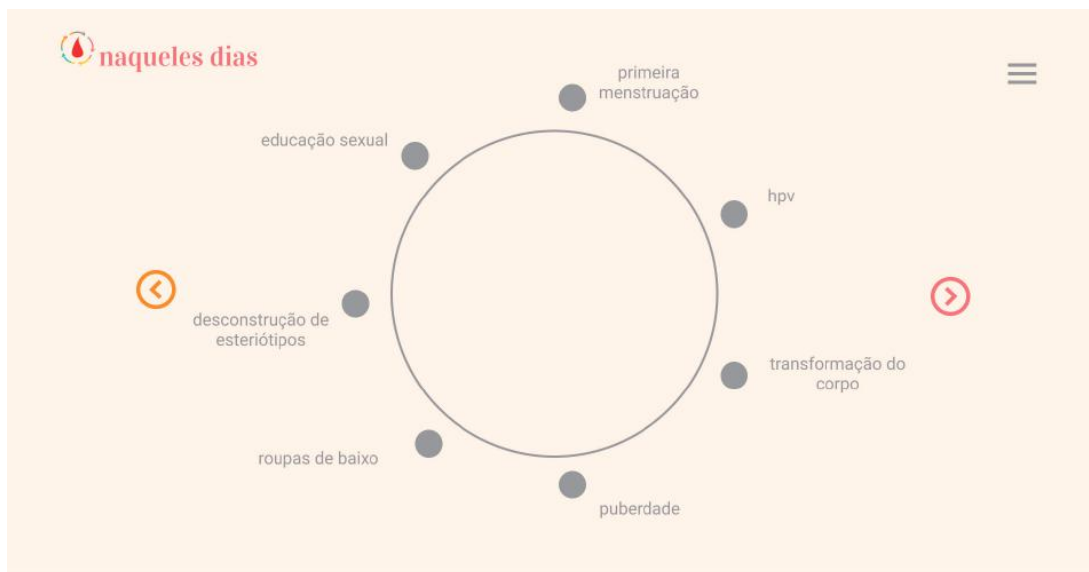


Figura 46: printscreen do layout A Criança Mágica, 2021.

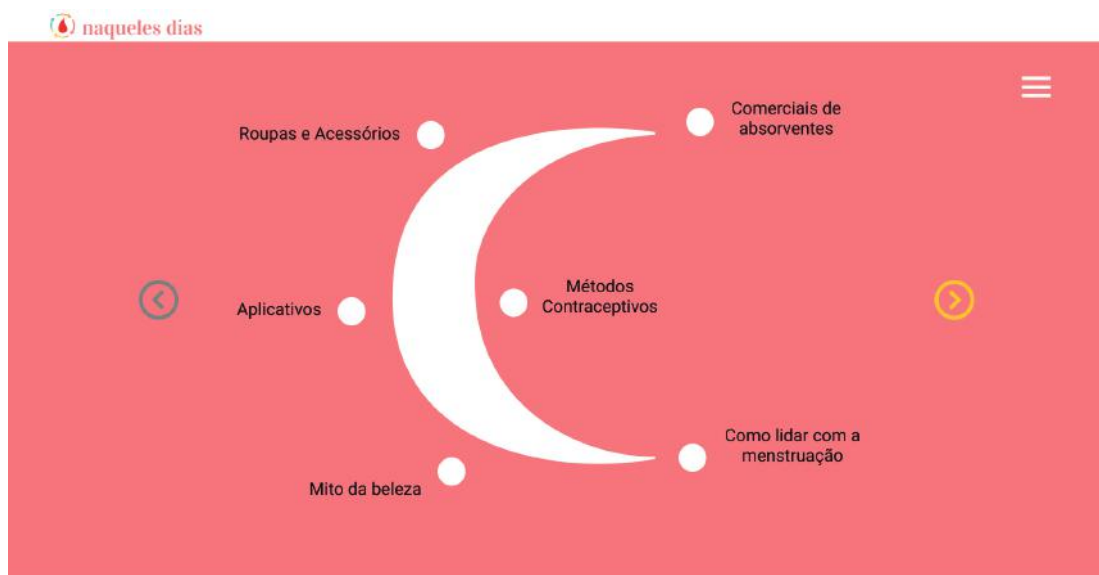


Figura 47: printscreen do layout A Donzela, 2021.

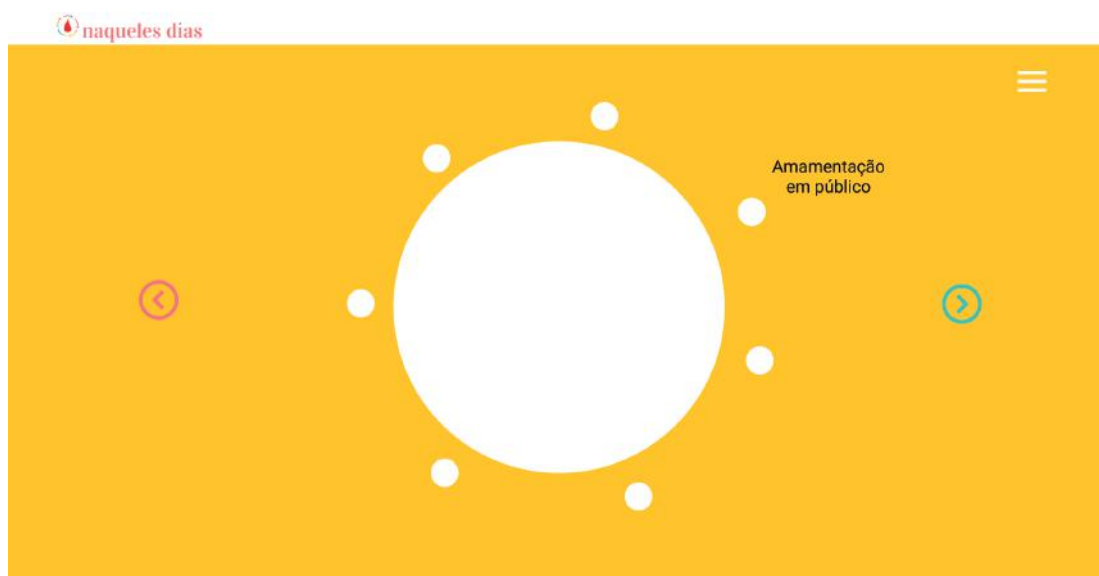


Figura 48: printscreen do layout A Mãe, 2021.

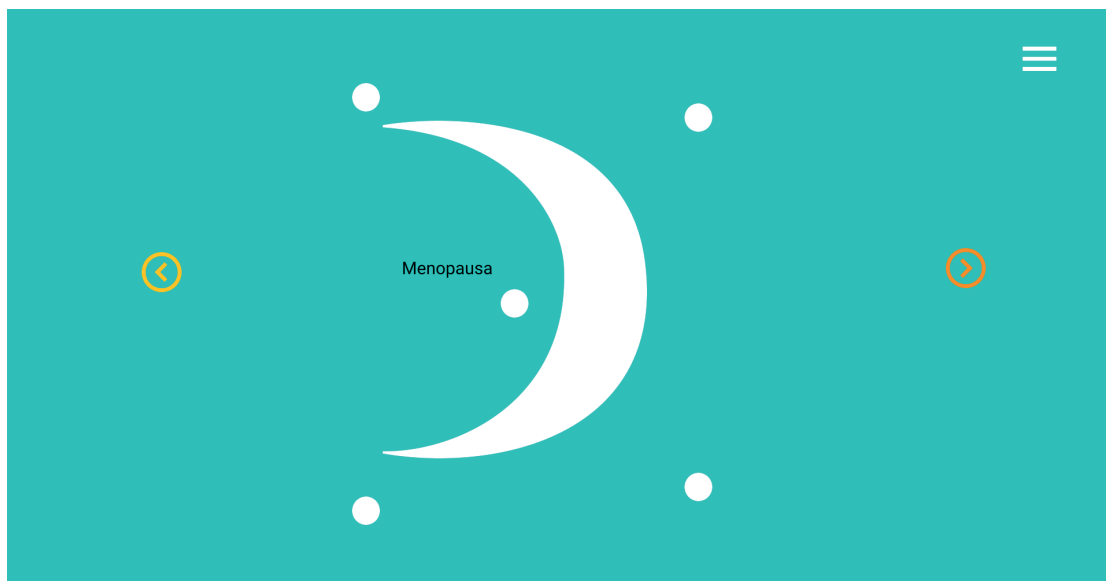


Figura 49: printscreen do layout A Feiticeira, 2021.

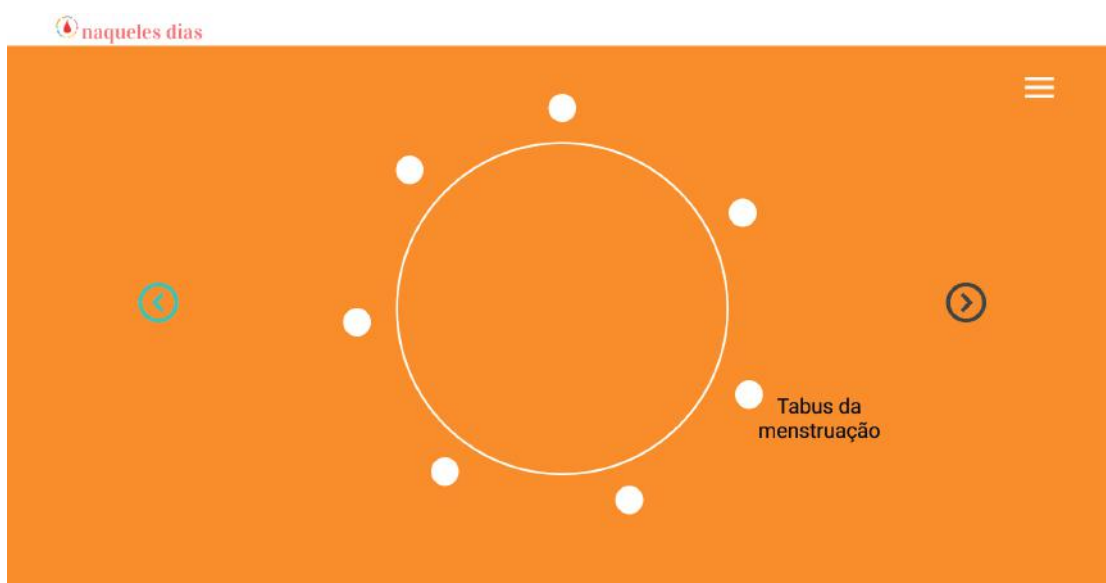


Figura 50: printscreen do layout A Anciã, 2021.

O fundo dos layouts foi feito com uma cor chapada representada pela sua cor ou, no caso da Criança Mágica, o símbolo adquire a sua cor da paleta principal. Há também o ícone sanduíche no canto superior direito que leva ao menu de cada layout, duas setas para conseguirem passar de um local para o outro e os links a serem redirecionados para a página de um tema específico.

O layout da Donzela foi escolhido para ser planejado de maneira completa por questões de identificação com a simbologia desse arquétipo.

#### 4.11 A navegação

Quando acessamos o site, a primeira parte vista é a que contém a ilustração da árvore, ou seja, a página inicial. Ali, é possível scollar tanto para baixo quanto para o lado e existem dois

ícones. Em um deles, a usuária segue para a página “sobre”, onde são encontradas informações acerca do projeto e também sobre a navegação do site. No outro, é permitido explorar a ciclicidade das estações que há dentro da ilustração. Em cada parte da árvore é viável ver que há uma estação diferente e, por conta disso, há a opção da usuária clicar em cada sessão e ser direcionado a um layout que foi feito baseado nas personas acima detalhadas. Escolhido um layout, pela usuária, este pode verificá-lo indo ao menu sanduíche na parte de cima e a direita. Ainda no menu, a usuária tem acesso aos temas que são abordados dentro desse layout. Outro caminho que pode ser feito é simplesmente clicar na bolinha referente ao tema escolhido na página do layout. Dentro da página-tema, terão links de redirecionamento para fora do site contendo mais informações sobre os assuntos referentes à página-tema e também terão vídeos, caso a usuária queira aprender algo ainda dentro do site. Para mudar de tema, é só clicar na seta que está ao lado do título da página-tema que a usuária é redirecionado a outra página-tema com outros links e outro assunto sendo abordado. A navegação torna-se simples uma vez que é entendido esse processo e a usuária conhece o site, tornando-o amigável e convidativo à exploração.

# Conclusão

O design atua em diferentes esferas dentro da comunicação, por isso, a qualidade interfere em como essa mensagem é direcionada ao remetente. A maior dificuldade dentro do conteúdo, referindo-se ao corpo da mulher, envolve tabus sociais que perpetuam até hoje. Uma das formas de combater o tabu dentro da sociedade é o feminismo, um movimento sociocultural que vem ganhando força nos últimos anos. Seus princípios fazem a mulher ter controle sob seu corpo e pensam não só nas diferenças sociais entre indivíduos, mas também tendem a entender quais são seus papéis dentro da comunidade. Por isso, haver um diálogo entre mulheres sobre assuntos que são tabus é um dos objetivos que foi alcançado neste projeto.

Pela percepção acerca dos assuntos abordados ter sido transformada completamente conforme o avanço do projeto, acredita-se que o objetivo de ser simples, direto e fácil de ser entendido foi alcançado. Suas maiores características o tornam único e mostram que o designer de experiência do usuário precisa estar voltado às necessidades de quem está utilizando seu produto.

No primeiro capítulo, o maior desafio foi construir uma ideia de narrativa que se encaixasse dentro do conceito e fosse refletido no projeto com clareza. A intenção de criar o primeiro capítulo com as narrativas era demonstrar que queria contar uma história através do meu projeto. Uma história que não tem rosto e nem raça, muito menos credo, mas que tivesse uma coisa em comum que unisse o público-alvo. E fazer isso tornou-se mais fácil quando os elementos se encaixaram dentro dos layouts.

O segundo capítulo seria o mais difícil de ser escrito justamente por falar sobre o design e esse ser o assunto mais importante dentro do projeto. No entanto, essa afirmativa tornou-se inválida por, na verdade, ter sido o capítulo que mais exigiu pesquisa e preparação e, por conta disso, as palavras saíram mais facilmente enquanto eu as escrevia.

O capítulo seguinte foi o mais fácil e rápido de ser escrito por ter sido o assunto mais fascinante de todo o projeto. Aprendi muito mais durante esse processo do que aprendi durante toda a minha vida. Adquiri pensamentos e tomei decisões que nunca deixarão de fazer parte de mim, sendo assim, gosto de pensar que esse trabalho terá um lugar especial no meu coração.

Por fim, o quarto capítulo tratou do projeto como um todo sendo o mais difícil de ser escrito por causa da quantidade de material que havia para colocar nele, apesar da maioria estar pronta. A pesquisa revelou dados interessantes e mostram que cada vez mais as mulheres estão tomando conta dos seus corpos e do que sentem, buscando alternativas para suas dores. Com base nisso, foi possível formular personas que realmente pudessem ajudar a pensar a como entender suas necessidades e usar da sua experiência para formular temas realistas e condizentes com suas personalidades e emoções. Afirmando isso, pois, mesmo que essas personas não sejam pessoas físicas, elas reafirmam e refletem a realidade de muitas mulheres na sociedade.

Portanto, a quantidade de informação obtida através do formulário online – feito assim por

conta da pandemia do COVID-19 – foi o suficiente para conseguir resolver o produto final. Havia intenção de serem feitas mais entrevistas porém, por conta do calendário apertado, não conseguimos dar prosseguimento a essas ideias.

Como uma das motivações do projeto era fazer e falar sobre um assunto em que tivesse propriedade de fala, não foi refletido em como a temática poderia ser refletida em um grupo de pessoas trans. Quando esse assunto me ocorreu, percebi que a proposta poderia ser bem mais rica e interessante, mas a decisão de manter o planejamento voltado para pessoas cis se deu porque quero abordar esse tema em uma futura proposta de mestrado e assim, dar continuidade. Quando finalmente acabei, fiquei feliz e orgulhosa pelo tanto que avancei nesse curto período de tempo.

O projeto “naqueles dias: internet, mulheres, natureza e ciclos menstruais” foi pensado para ser um site que reúne informações acerca de assuntos que são considerados tabu dentro da sociedade e que convida o usuário a refletir e entender melhor a sua conexão com a natureza feminina.

## Referências Bibliográficas

### Links:

BACHINI, Clécio. Caminhos; experiências e narrativas. Disponível em: <<https://www.design2021.com.br/artigos/caminhos-experiencias-e-narrativas>> Acessado em: 11/04/2021.

CHAGAS, Viktor. Problematizando o que é meme I: definições. Disponível: <<https://www.museudememes.com.br/problematizando-o-que-e-meme-i-definicoes/>> Acessado em: 04/03/2021.

CLUBE DO BORDADO. Papo de amigas: Menstruação, coletor menstrual e tpm. YouTube. 3 ago 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3HfiG1c0WUA&>>. Acesso em: 24/04/2021.

CONEXÃO FEMINISTA. Precisamos falar sobre menstruação. YouTube. 31 mar 2017. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=oAk\\_i23Mo4Q&](https://www.youtube.com/watch?v=oAk_i23Mo4Q&)>. Acesso em: 24/04/2021.

DA ROCHA, Mônica Guerra. A Terra é uma Mulher e o meu Útero é o Universo. YouTube. 13 set 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sNRi9A6LaHM>>. Acesso em: 04/07/2021.

DE ALC NTARA, Priscila S. O que é design centrado no usuário se não as pessoas? Disponível em: <<https://www.design2021.com.br/artigos/o-que-e-o-design-centrado-no-usuario-se-nao-sao-as-pessoas>> Acessado em: 08/05/2021.

Dicionário Michaelis Online. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/palavra/dNZnk/tabu-2/>> Acesso em 24/04/2021.

GABRIEL, Martha. Cibridismo: o fim do mundo offline. Palestra realizada no Youpix Festival, 2011. Disponível em: <<http://www.martha.com.br/youpix-festival-cibridismo-o-fim-do-mundo-offline/>>

NUNES, Fábio Oliveira. O que é Web Arte? Disponível em: <[https://fabiofon.com/webarteno-brasil/texto\\_qehwebarte.html](https://fabiofon.com/webarteno-brasil/texto_qehwebarte.html)> Acessado em: 25/02/2021.

NEGGATA. Tabus femininos. YouTube. 29 ago 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=88c3soOUCJ8&>>. Acesso em: 24/04/2021.

### Artigos e teses:

FRANCO, Edgar Silveira. HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet. 2ª ed. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

SQUIRE, Corine. O que é narrativa? Londres, Universidade do Leste de Londres, 2014.

EMANUEL, Bárbara. A Retórica da Interação. Rio de Janeiro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2017.

MARINHO, Diana da S. Lidando com um fenômeno natural e que ficará para sempre: a mens-



truação e suas influências na vida da mulher. Rio de Janeiro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2019.

OLIVEIRA, Juliana D. GODONNIE: Definição e Avaliação de Uma Linguagem de Programação para Comandar Robô por Programadores Iniciantes com Deficiência Visual. Rio Grande do Sul, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2017.

RATTI, C. R. et al. O tabu da menstruação reforçado pelas propagandas de absorvente. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2015, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Estudos da Comunicação, 2015.

### **Livros:**

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1º edição, 1999.

GRAY, Miranda. Lua Vermelha. São Paulo: Editora Pensamento, 1º edição, 2017.

POPPER, Frank. The art of the electronic age. London: Thames and Hudson, 1993.

### **Filme:**

O JOGO da imitação. Direção de Morten Tyldum. Reino Unido: Black Bear Pitcures, 2014. (114 min.).